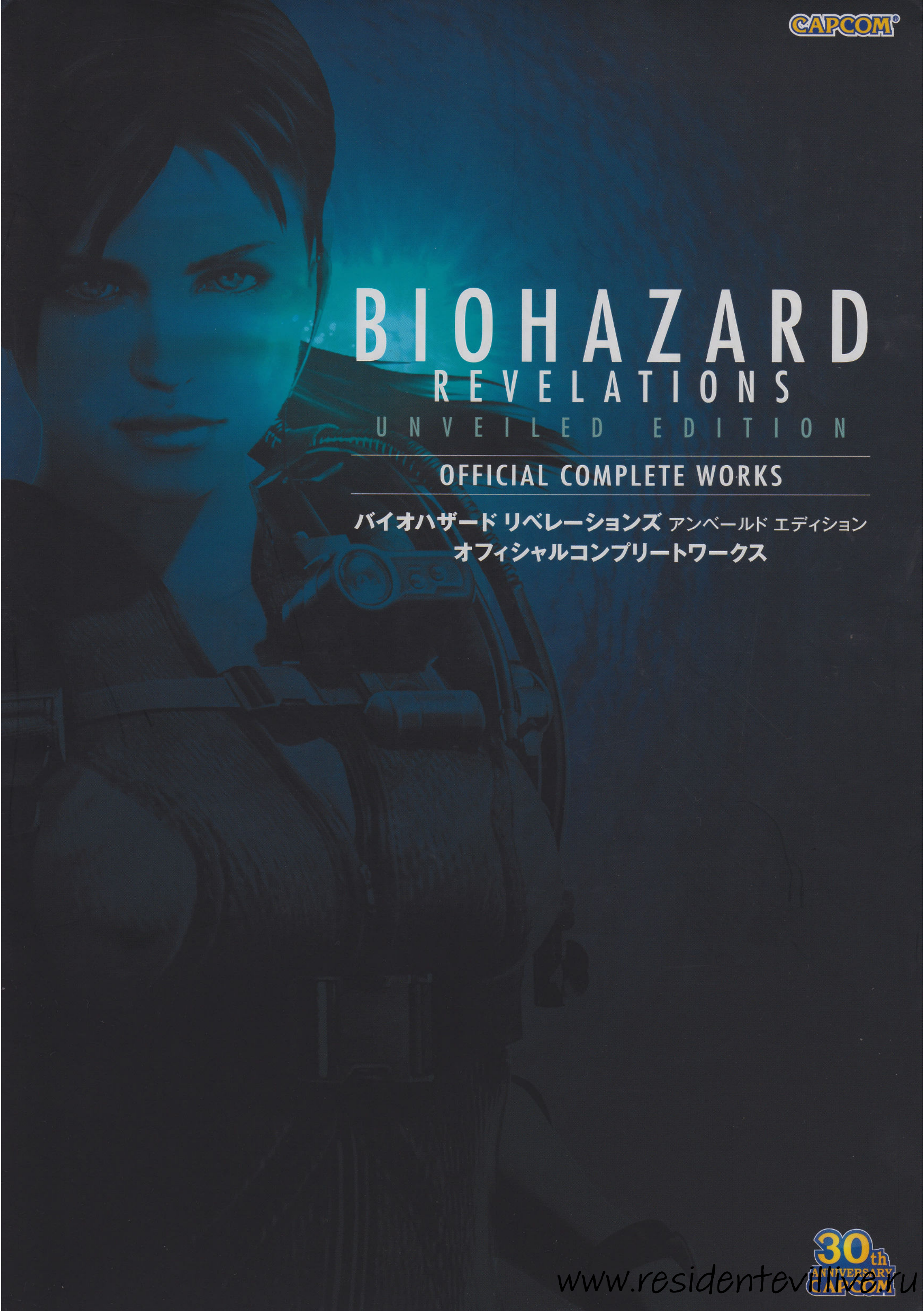
CAPCOM



BIOHAZARD REVELATIONS
UNVEILED EDITION
OFFICIAL COMPLETE WORKS

バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション
オフィシャルコンプリートワークス

30th ANNIVERSARY CAPCOM

BIOHAZARD®
REVELATIONS
UNVEILED EDITION
OFFICIAL COMPLETE WORKS
バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション オフィシャルコンプリートワークス



BIOHAZARD REVELATIONS UNVEILED EDITION
OFFICIAL COMPLETE WORKS
バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション オフィシャルコンプリートワークス

CONTENTS

◎各種アートについて
「バイオハザード リベレーションズ」のものは名称の後ろに【3DS】、「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」のものは【UE】と付けている。表記のないものは共通のアートであることを示している。

◎Creator's commentについて
本書では各種アートとともに、担当スタッフのコメントを掲載している。スタッフ名と担当箇所は以下のとおり。【 】内は文中での名前表記となる。

高松聡【高松】:アートディレクター
高橋知子【高橋】:背景コンセプトアート/ポストエフェクト担当
吉川隆【吉川】:リードキャラクターデザイナー
佐藤史法【佐藤】:キャラクターデザイン/キーアート制作
木下晃城【木下】:キャラクターデザイン/モデル制作
野山正【野山】:キャラクターデザイン/モデル制作
喜綿重程【喜綿】:キャラクターデザイン
橋本晶子【橋本】:リードUIデザイナー
宮井奈穂【宮井】:UIデザイナー
小川達弥【小川】:CGイラスト制作
新井隆則【新井】:アニメーションアーチスト
山川恵介【山川】:企画



Creator's comment

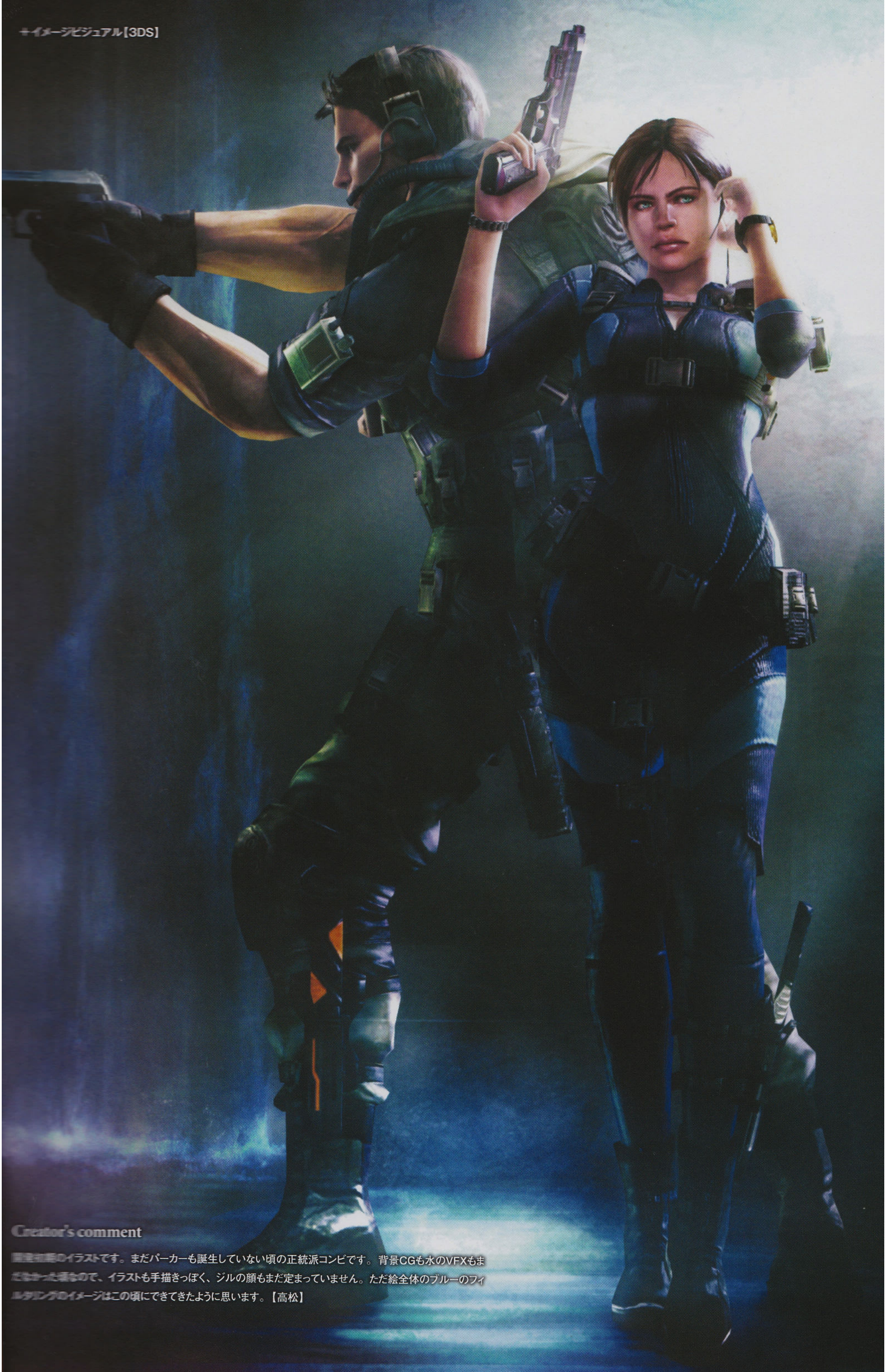
「リベレーションズ」のテーマのひとつ「海洋」を象徴するドライスーツ姿のジルと、初代『バイオハザード』を思わせる薄暗い洋館を描いています。新しさと伝統、ホラー回帰を謳った本作らしいモチーフですね。僕も担当していた『バイオハザード5』とは違った、じっくり静的な雰囲気に仕上げています。【高松】





Creator's comment

開発中盤でショー向けに作ったものです。このイラストがパーカーの初お披露目となったのですが、周囲からは太っているとか、ブサイクとか、クリスが太った？　などと散々な言われようでした。とはいえ、彼は「バイオハザード」初の等身大のオヤジキャラでしたので、開発的には狙った通りの反響に、とても安心した記憶があります。【高松】



Creator's comment

開発初期のイラストです。まだパーカーも誕生していない頃の正統派コンビです。背景CGも水のVFXもまだなかった頃なので、イラストも手描きっぽく、ジルの顔もまだ定まっていません。ただ絵全体のブルーのフィルタリングのイメージはこの頃にできてきたように思います。【高松】

＋雑誌表紙用アート【3DS】



Creator's comment

海外の雑誌の表紙イラストです。記事の内容に合わせて、雪山のロケーション、寒冷装備のクリス、ジェシカを描いています。帽子を被っていると誰だかわかりにくいという、営業サイドからの要望でクリスはニット帽を外しています。雪山で腕まくりなのは変だ、というクレームは「クリスだから」という理由でみんなに納得してもらいました。【高松】



Creator's comment

昨今の「バイオハザード」のパッケージはキャラクターがメインにあるものが多いのですが、本作は「原点回帰」でホラー感を前面に出していたので、あえてキャラを外し、誰が見てもホラーと海洋物を感じてもらえるパッケージを意識しました。様々なラフを出したなかで一番実施したかった案が、アメリカ、ヨーロッパでOKが出たので嬉しかったです。水滴の写真がうまく撮れなくて苦労しました。【佐藤】

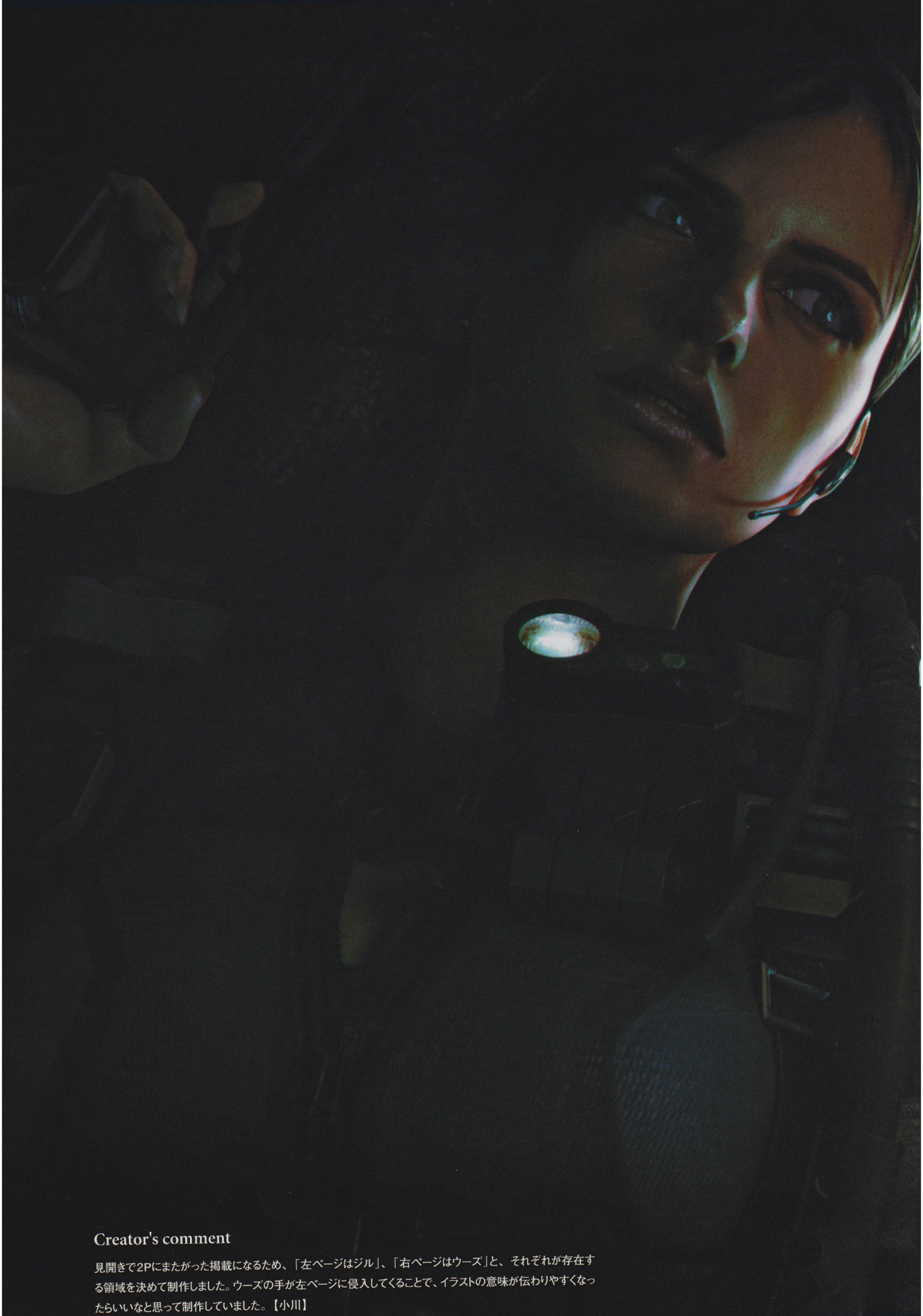


Creator's comment

海外向けの3DS版パッケージ裏アートです。パッケージの表面が目玉と窓枠のみのシンプルな内容ですので、パッケージ裏は、ジル、相棒、クリーチャー、船、水、ジェネシスなど、情報テンコ盛りの内容になっています。右下は雑誌の表紙用にレイアウトし直したアートです。【高松】



＋雑誌表紙用アート【3DS】



Creator's comment

見開きで2Pにまたがった掲載になるため、「左ページはジル」、「右ページはウーズ」と、それぞれが存在する領域を決めて制作しました。ウーズの手が左ページに侵入してくることで、イラストの意味が伝わりやすくなったらいいなと思って制作していました。【小川】





Creator's comment

後ろからウォールブリスターがひっそりと近づいています。恐怖表現をわかりやすくデフォルメするために、口の大きさをイラスト仕様に大きく調整しています。また、先輩が過去に制作したイラストを意識してライティングしましたが、意識しただけでは結果はついてこないモノですね。【小川】





+イーカプコン限定版用アート【U

Creator's comment

作戦前に各隊員が時計の時刻を一致させている場面をコンセプトに制作しました。それぞれのキャラクターの腕を使って、手前から奥までの導線を意識して制作しました。【小川】

+雑誌表紙用アート【UE】

Creator's comment

「ホラー」ということを意識して制作しました。要素を少なくして静かな雰囲気を目指しました。【小川】



+ 雑誌表紙用アート【UE】



Creator's comment

「後ろで何かが!」という構図が自分が制作したものに非常に多いことを、コメントを書いていて気がつきました。なぜでしょう?【小川】



Creator's comment

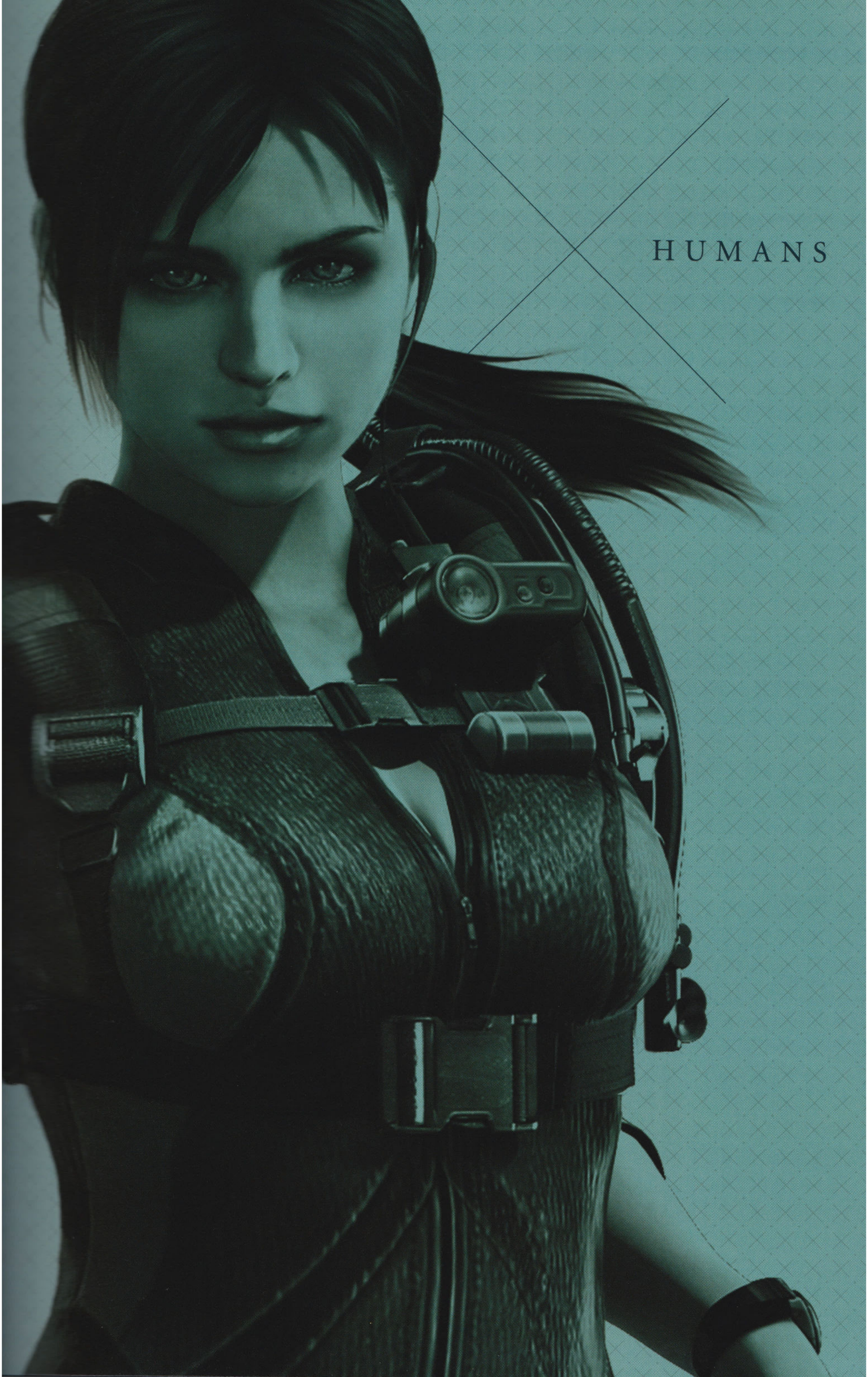
国内向けパッケージアートです。3DS版のイメージにキャラクターの絵も加えてほしい、とのオーダーでこの内容になりました。【高松】

顔、手など各要素を大きく配置することで、ユーザーの方々の目を引ければと考えて制作しました。【小川】



Creator's comment

海外向けのパッケージアートです。このアートは直接海外で制作しました。日本側は直接関わってはいないのですが、いつも海外で制作するパッケージアートは、シンプルでゲームの主題がわかりやすいものが多いので、とても勉強になります。この扉、開けたくないですよね、というところがストレートに伝わってきます。【高松】


HUMANS

Jill Valentine



＋通常装備CG【UE】

ジル・バレンタイン

製薬企業連盟が設立したBSAAの創設時のメンバー。
「ラクーン事件」の数少ない生還者のひとりでもある。
バイオハザードを引き起こしてきたアンブレラが壊滅したあとは、
バイオ兵器を根絶すべく、クリスとともにBSAAに参加した。
地中海沿岸の調査中にクリス失踪の報告を受け、
豪華客船クイーン・ゼノビアへ潜入する。

Creator's comment

ジルの登場はこれで何作目になるのでしょうか。シリーズを通してプレイされている方には、彼女のイメージが既に様々な形で頭にあると思います。今回は彼女のパーソナルカラーのブルーを差し色としてスーツに配色しました。【吉川】





＋通常装備CG【3DS】

＋CD「オリジナル・サウンドトラック」用描き下ろしCG【3DS】



+エアガン「サムライエッジA1 ジル・バレンタイン モデル」用描き下ろしCG【UE】





+アイウェア「ALPHA N-3B」用描き下ろしCG【UE】

Other Costume



＋軽装備CG

Creator's comment

『バイオハザード5』の回想シーンとほぼ同じ格好だと思います。近年のジルはこのモデルをアーキタイプ（元型）に、イメージが広げられています。【吉川】



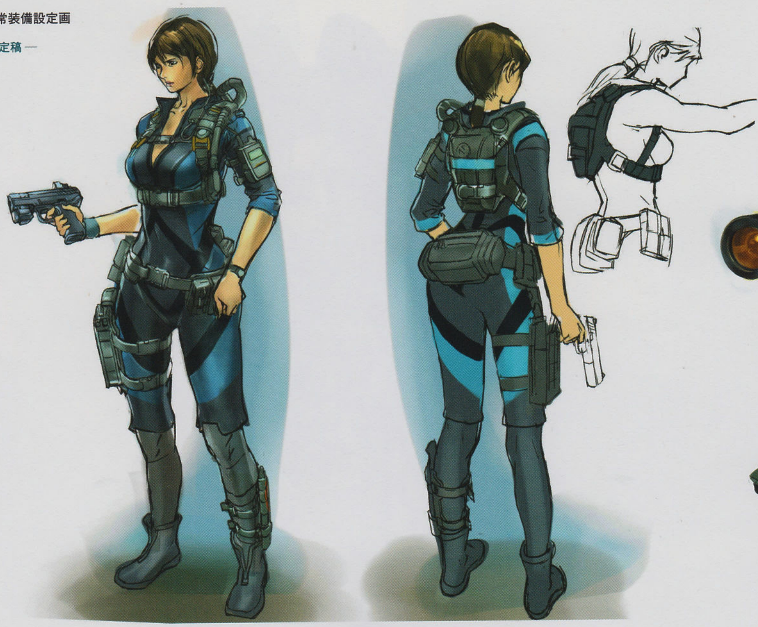
＋海賊CG【UE】

…というノリでサッサとアイデアが決まりました。ジル専用…に合わせて、ナイフもオリジナルにしています。【高松】

…ています。刺繍や金属のレリーフなど、多種多様な素材…が印象的で、制作していて楽しかったです。【小川】

＋通常装備設定画

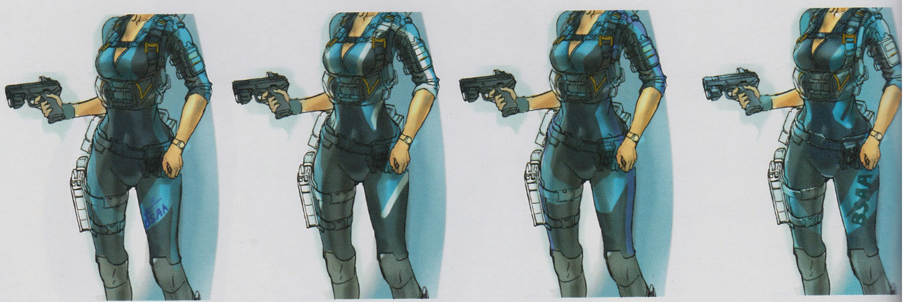
─ 決定稿 ─

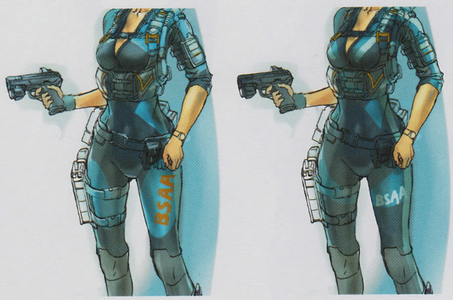


装着式ライト



─ デザイン案 ─







Creator's comment

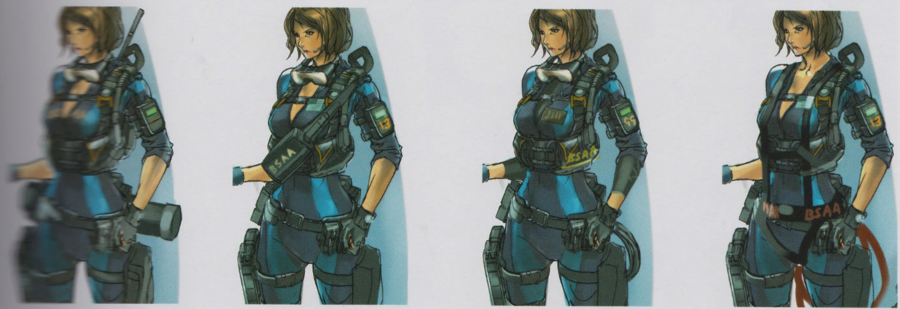
最終的にスッキリしましたが、本来の夜間の海上臨検では暗視装置を始め、色々装備を持っていきそうなもんですよね。【吉川】

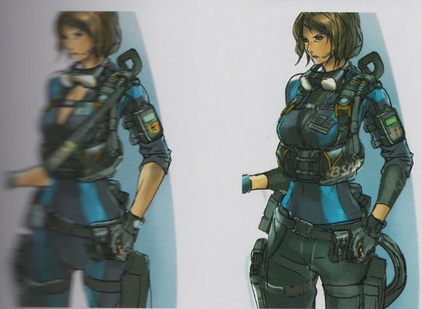
一潜水装備設定画

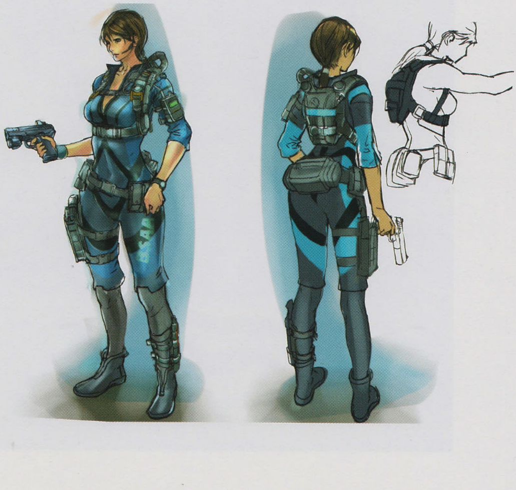
— 決定稿 —



— デザイン案 —







Creator's comment

[illegible]「リブリザー」と呼ばれる呼吸循環装置です。SEALチーム[illegible]のイメージでした。最近はダイビングの現場でも使用されて[illegible]。いつか試してみたいです。中段左端の腰に付けている筒[illegible]ドアブリーチ（突入）用のラムです。ドアの開閉が印象的な本作で[illegible]と思いました。【吉川】



Creator's comment

暗い世界なので、明るく楽しい印象を目指してデザインしたものです。オウムが高級感を出しています。【木下】

実は『バイオハザード6』のエクストラコスチュームとネタが被っちゃっています。肩に鳥がいるところまで本当に被っています。実に偶然なのですが、こういうことはよくあることで、デザイナー内では「カプコン遺伝子の仕業」と呼んでいます（笑）。【高松】

◆その他デザイン案1





Creator's comment

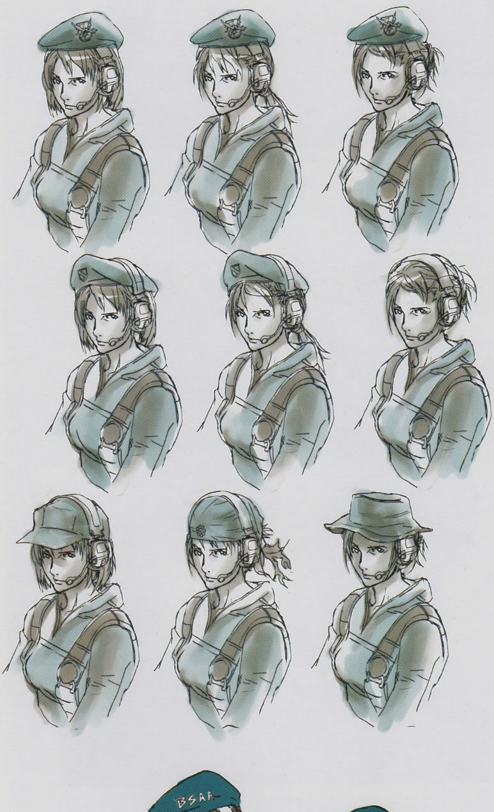
「バイオハザード」のキャラクターたちは、みなさん作戦中にもかかわらず結構鮮やかな衣装を身につけてますよね。トリコロールより、ティ●ーンズカラーにリアリティを感じた世代なので、最初は全体的に暗めにしていました。また、初期はダイビングの機材「BCD」を着用していました。ディテールに富んだ面白いガジェットだと思いましたが、ボディラインを見せたいということで、今のストラップだけのものになっています。【吉川】

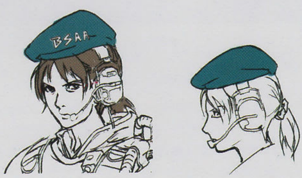
+ その他デザイン案2



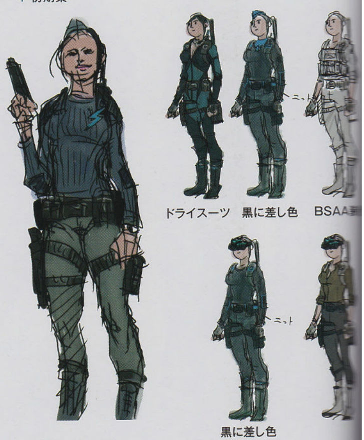


+ 髪型・帽子案





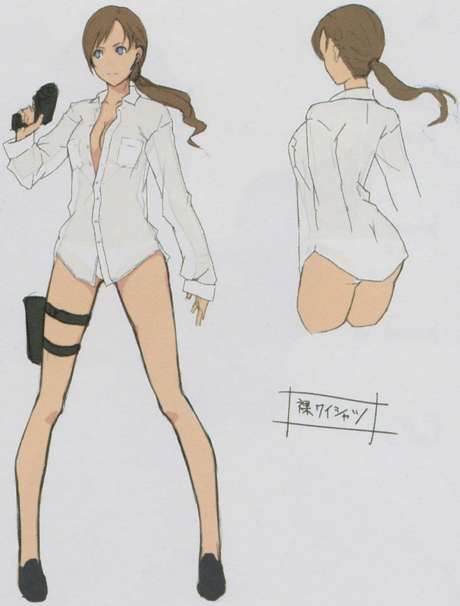
+ 初期案



Creator's comment

個人的にはジルといえばベレーかなと思っています。今回は
SEALsのブーニーハットを被せてみたら、木下に「これは無いわ」と
のを覚えています。メガネはジェネシスの原案だった気がします。【







+ 雑誌用色紙イラスト



[illegible]

[illegible]コスチューム案を募集していた際、空気を読まずに提出させていただ[illegible]案です。当時、みなさまから失笑を買い、居場所を失いかけましたが、[illegible]の目をみるとは。……もう少し自重しとけばよかったです。【山川】

Chris Redfield



クリス・レッドフィールド

BSAAの創設メンバーのひとり。
ジルとはラクーン市警の特殊作戦部隊S.T.A.R.S.時代から
チームを組み、「洋館事件」以来の戦友でもある。
数々のバイオハザード、バイオテロとの
闘いを潜り抜けた百戦錬磨のタフガイ。
BSAAにもたらされたバイオテロ計画の情報を受け、
ジェシカとともに捜査へ向かう。

Creator's comment

ドライスーツを腕まくりしているのに気が付かれたでしょうか。クリスのアイデンティティなのだそうです。【吉川】

＋通常装備CG【UE】



Other Costume



＋雪山装備CG

Creator's comment

クリス初の雪深い山岳地帯での作戦です。
防寒装備も腕まくり。【吉川】

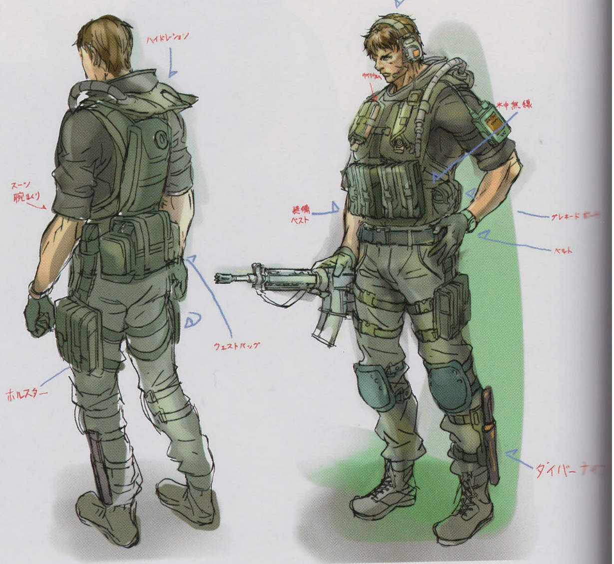
＋水兵CG【UE】



Creator's comment

毎回、クリスのコスチュームには困ります。結果的には「本編とのギャップ」ということでこのネタに決まりました。【高松】
「水兵」がコンセプトのデザインでしたので、海をイメージしたポーズを意識して制作しました。ちなみにこういったポーズを「マドロスポーズ」というらしいです。【小川】

+ 通常装備設定画



+ 通常装備CG【3DS】



Creator's comment

ローライト下の船内が舞台となるため、海上自衛隊SBU・MITに代表される海上臨検（VBSS）で使用される突入装備を参考にしています。まぁ、あくまでホラーなので、ほどほどにということでした。【吉川】

+ 潜水装備設定画



Creator's comment

こういう特殊装備を付けての任務は、厳しい訓練が必要そうなものですが、クリスたちは一体どこでそれを受けたんでしょうね。【吉川】

+ 雪山装備設定画



Creator's comment

[illegible]のパーソナルカラー・グリーンを米軍装備で標準的な「Foliage Green」等で表現していましたが、白が主体の装備にどう合わせるかというところがテーマでした。もっと白[illegible]と思っています。【吉川】



+ 水兵設定画【UE】

Creator's comment

海が舞台なので水兵になったように思います。おまけ衣装は真面目なものよりふざけた方が好きなので、ぴちぴちのサイズ感や短パンなどで遊びました。本当はカイゼル髭も付けたかったです。【佐藤】









Creator's comment

クリスも『バイオハザード5』のイメージをもとにしています。時系列でその直前となる本作では、それにつながっていく雰囲気を模索しました。近年部隊装備で一般的になりつつあるヘッドセットの着用は、かなり初期から検討されていたと思います。軍隊があまり身近ではない我が国の人間としては、水中眼鏡に足ひれを着けると、どこか「レジャー」の空気を感じてしまいます。ベレーのクリスもそのうちどこかでお目にかかりたいですね。【吉川】

Parker Luciani



＋通常装備CG【UE】

パーカー・ルチアーニ

イギリス系のイタリア人で、
クイーン・ゼノビア潜入ミッションにおけるジルのパートナー。
皮肉屋を気取っているが、
生真面目で不器用な一面が隠しきれない熱血漢である。
もともとは、合衆国が設立した
対バイオテロ委員会FBCのエージェントだった。
しかし、1年前のテラグリジアで発生した
バイオテロをきっかけにBSAAに移籍。

Creator's comment

長く続いているシリーズなので、新キャラを投入する際には、あれこれ考えるようです。このパーカーは高松アートディレクターの自信作でしたが、皆さんいかがだったでしょうか?【吉川】



Other Costume



＋軽装備CG

Creator's comment

軽装備は民間軍事会社のオペレーターを
イメージしました。【吉川】



+ FBC CG

＋通常装備設定画

— 決定稿 —



＋通常装備CG【3DS】



— デザイン案 —



Creator's comment

デザインしている時点では、まさかあそこまで恰幅が良くなると予想していませ
背中の網は海中から潜入する作戦で、海面に浮き出るシルエットを隠すため
するようですね。ハンドアックスはケブラーアーマー等が発達する中、今世
から米軍等で復権したそうです。ドアブリーチにも使います。そして、水辺の
となれば、やはり"赤"なんでしょうかね。【吉川】





Creator's comment

パーカーのこの衣装をあれこれデザインしているときに、通りかかった中西ディレクターが「顔が汚いですね」と言ったのを思い出しました。本当だ!!【吉川】

Jessica Sherawat

+潜水装備CG【UE】



ジェシカ・シェラワット

元FBCのエージェントで、パーカーとともに
「テラグリジア・パニック」の現場にいた女性。
現在はBSAAに所属し、
クリスとコンビを組んでバイオテロの捜査に当たっている。
ライフルの名手であり、後方支援を専門とする。

Creator's comment

彼女のデザインコンセプトは「不安定」です。冷めた心と熱っぽい情動を同時に抱え、生死をかけたギリギリの状況にのみリアリティを感じて、それを楽しんでいる歪んだ人格を、左右非対称な衣装と行き過ぎた露出で表しています。【高松】
改めてみると恥ずかしい衣装ですね。素肌に縛ってあるホルスターが気になって仕方ありません。【佐藤】



Other Costume



＋雪山装備CG

Creator's comment

彼女の不安定さを表現するために、リアリティのない変な衣装を
ます。とはいえ、ストーリーの初めの衣装なので、「ん？　ちょっと
度に調整しています。【高松】
このCGは当時、急な依頼で作成したように思います。まさかず
のだとは思っていませんでした。【佐藤】



[illegible] comment

[illegible]人のイメージでデザインしています。あえて清楚で大人っ[illegible]ことで、本人は、そういうふうな人に、そういうふうに見[illegible]しています。【高松】
[illegible]ですね。一応、ジェシカのキーカラーは紫なんです。【佐藤】



＋潜水装備CG【3DS】

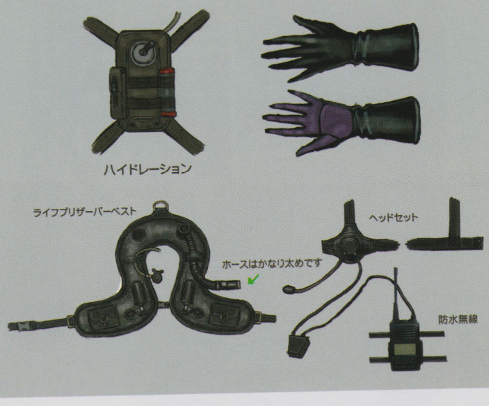
＋潜水装備設定画

―決定稿―



全体的にピッチリとして光沢があるフェティッシュな印象です
ジッパーや金具は金色です

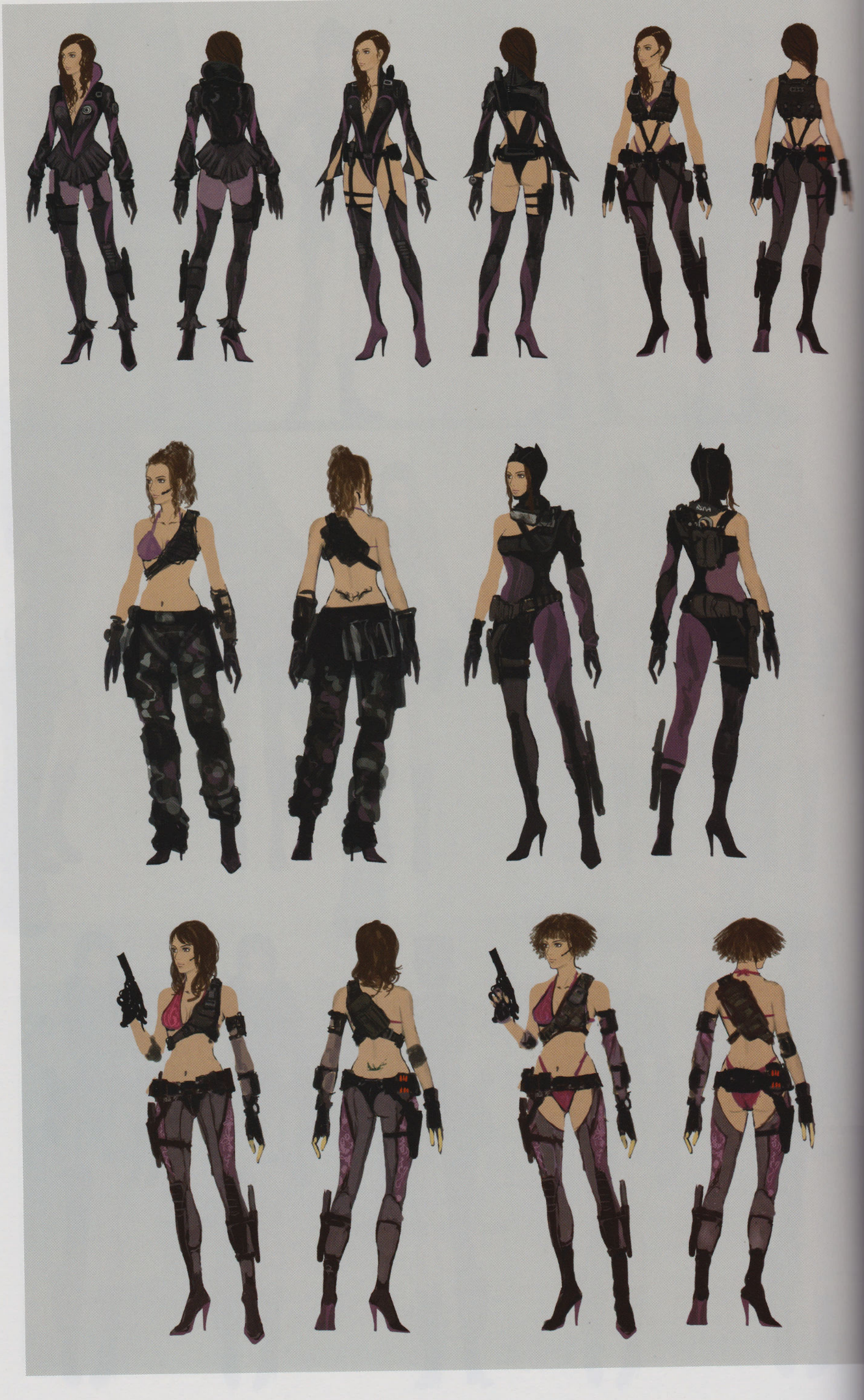


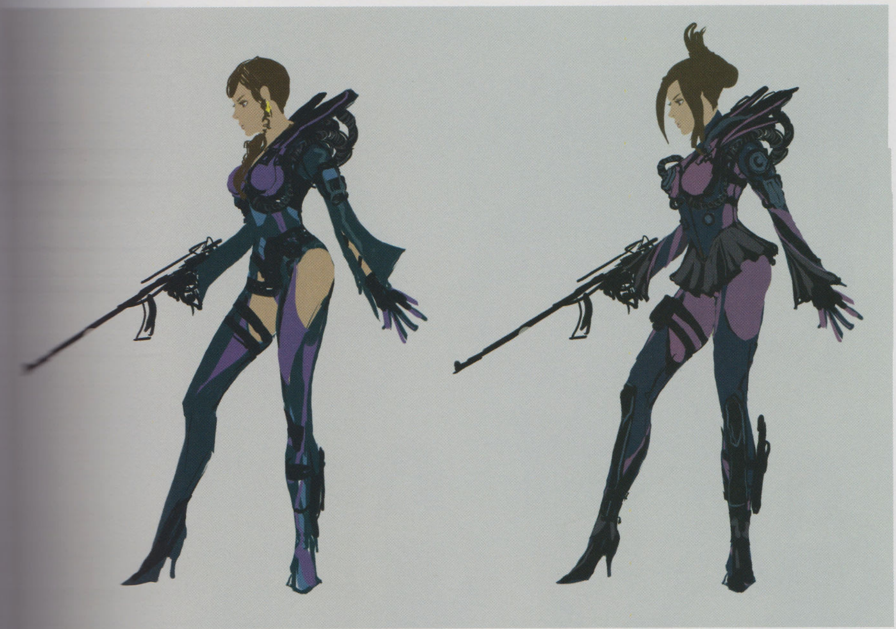


Creator's comment

潜水装備は既にジルのデザインがあったので、それと
などで非常に難産でした。あり得ないですが、ハイヒー
ティッシュな雰囲気にこだわりました。少々やりすぎ
ましたが、ジェシカがあんな性格なので、救われまし







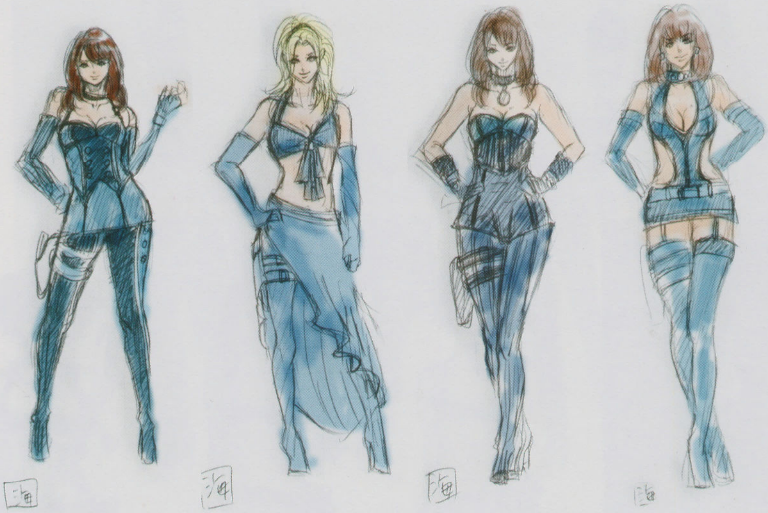


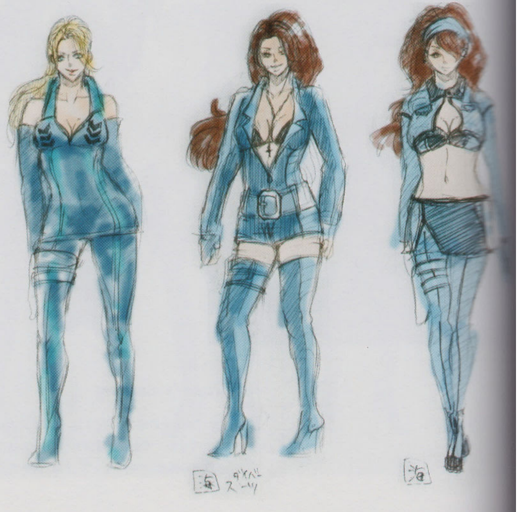


Creator's comment

完全に迷走中の頃のラフですね。ホタテ貝のシルエットみたいな髪型やミニスカート、ネコ耳とか色々ありますが全然まとまってないですね。でも肌の露出やハイヒールはこの頃からやりたかったみたいです。【佐藤】
ジェシカの案出しの時、キーワードは「女子力」だったので、任務中なのにヒラヒラした格好をしてそうだな～、と…。【橋本】



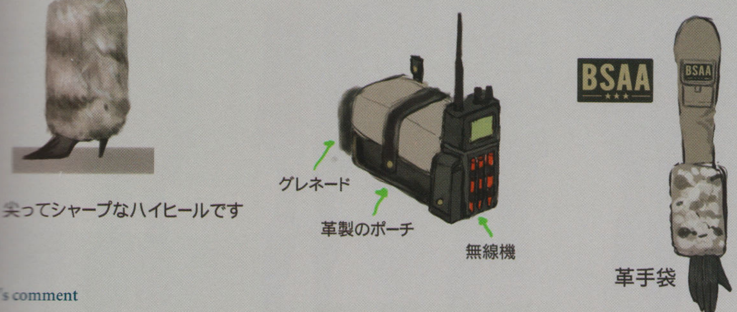




Creator's comment

ジェシカのデザインに関しては、チームの若手女性スタッフを集めて意見やデザインを出し合ってもらいました。普段デザインワークを行わないスタッフたちにも、いろいろと好きに描いてもらっていますので、いろいろなタッチのラフがありますね。ベテランのおっさんデザイナーたちにも良い刺激になりました。【高松】

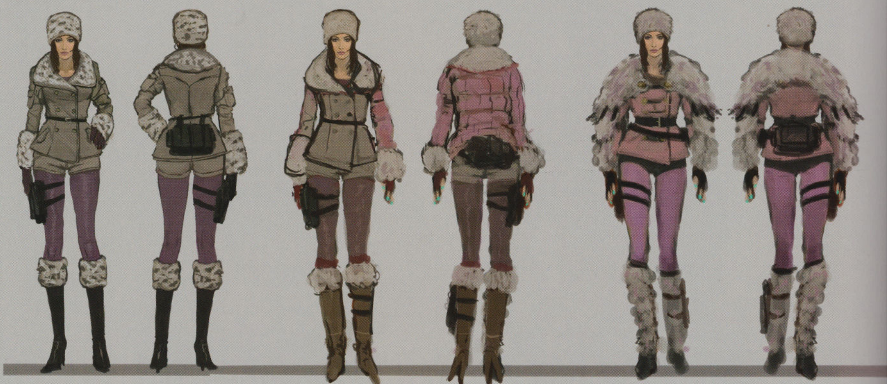




’s comment

衣装で最初に考えたものです。ジルとは対照的なキャラなので、ファッション性や異性
ような雰囲気を意識しました。「バイオハザード」らしいミリタリーとのマッチングが難し
本当はデザイン案（P.058）のピンクのプードル風の衣装が気に入っています。【佐藤】

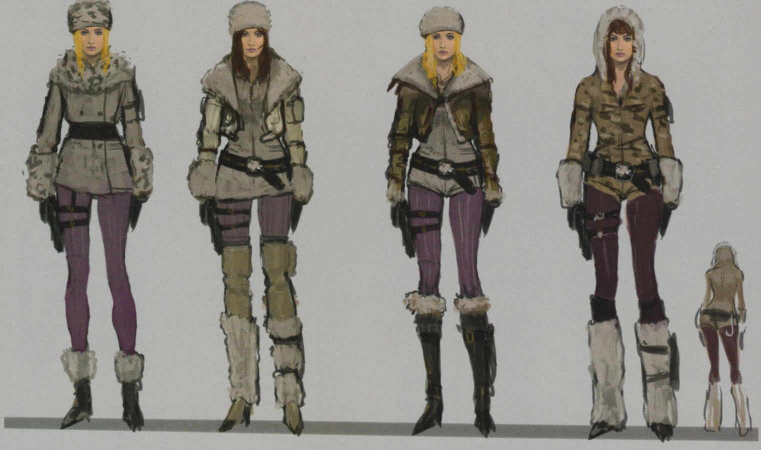
デザイン案





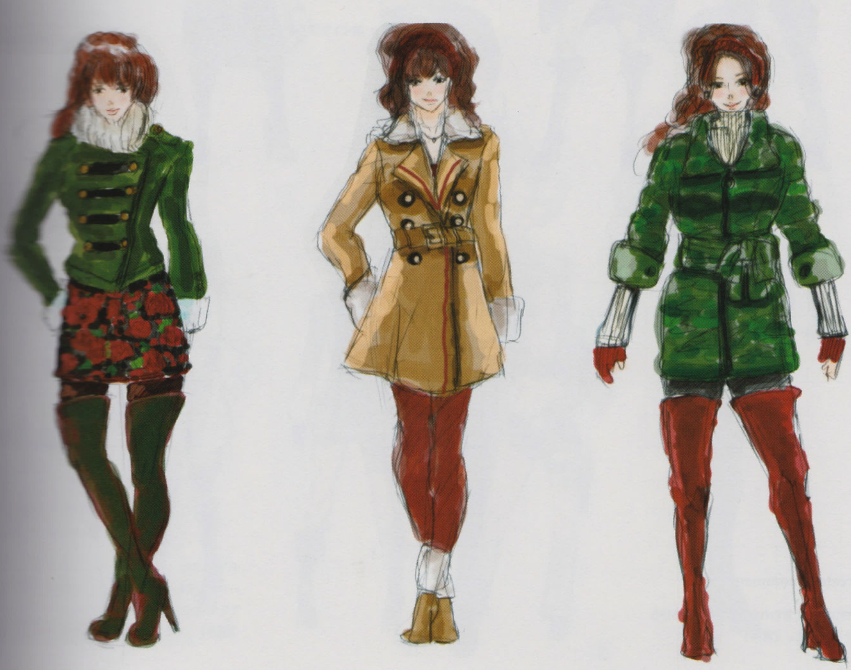
Creator's comment

ジェシカのキーカラーが紫なので、紫の迷彩
ベースに色々と考えました。絶対に寒いし、
でヒールとか無謀なんですけど、オシャレのた
ら我慢していそうです。【橋本】



―雪山装備初期デザイン案1



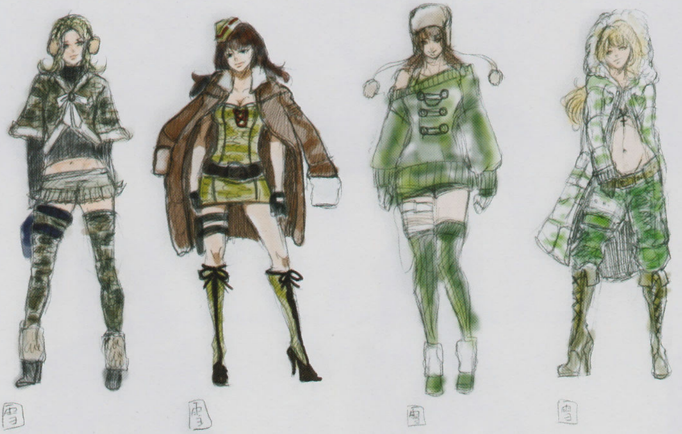


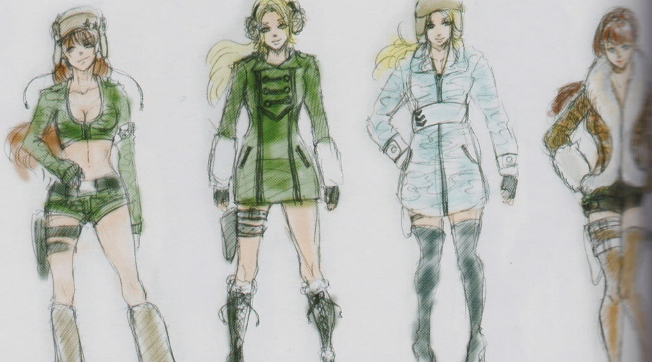






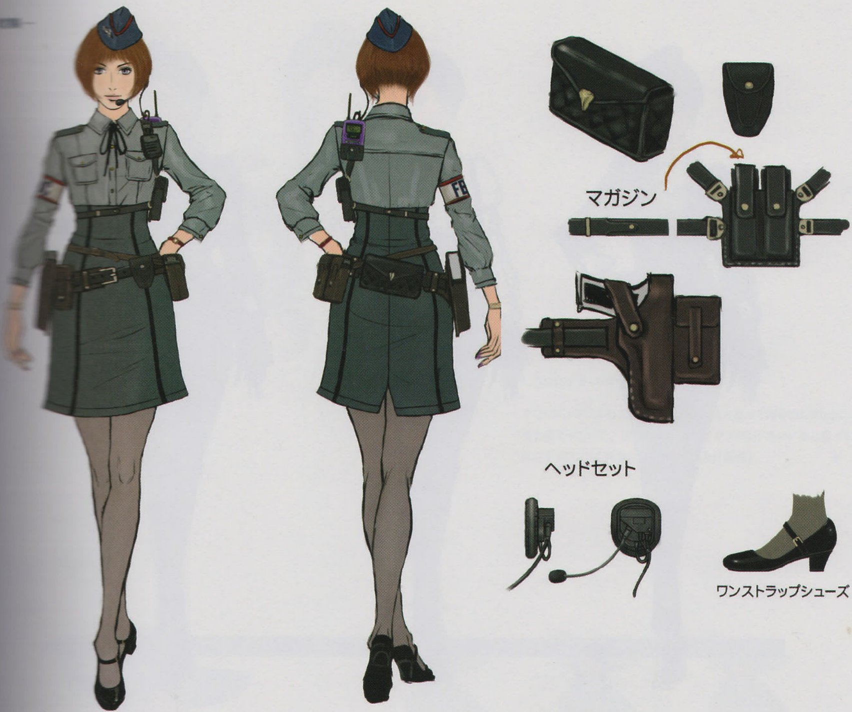




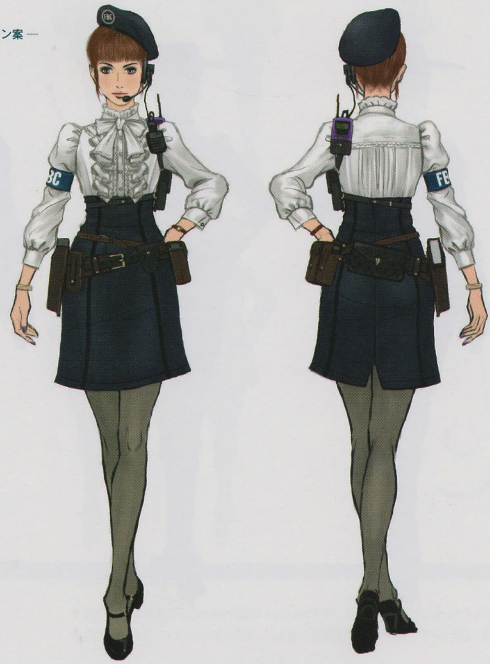


Creator's comment

女性らしく…と言われたので安易にひらひらさせてみました。【宮井】

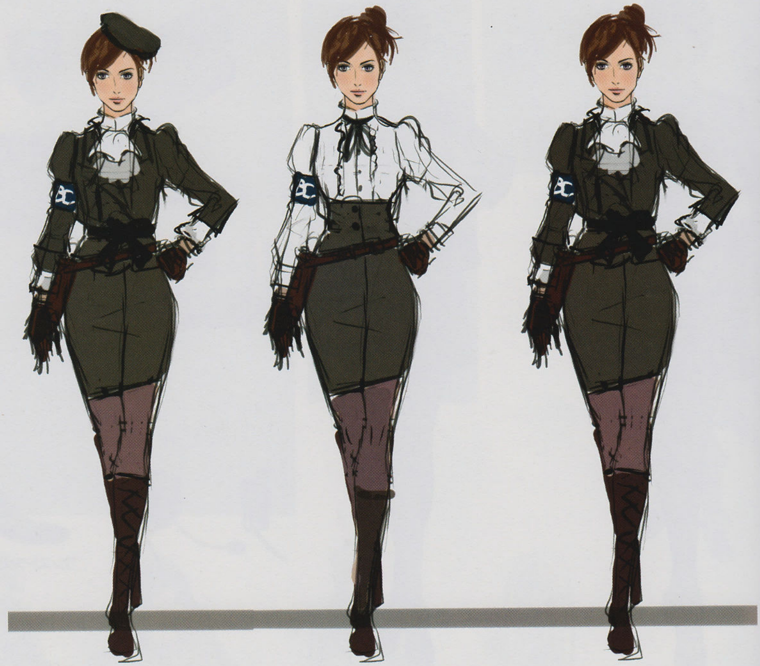


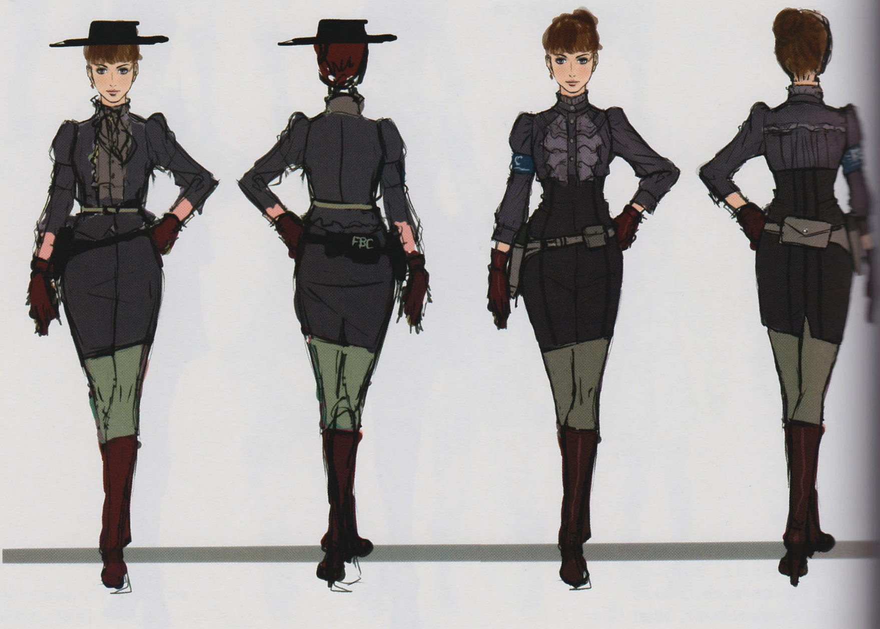
— デザイン案 —

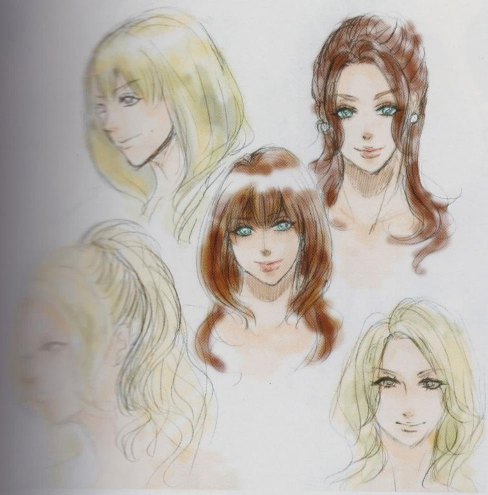


[illegible] comment

[illegible]ふりふりのブラウス衣装が、当初モデル[illegible]決定デザインでした。プロデューサー[illegible]っぽい衣装に変わりましたが、ショートボブ[illegible]今となってはよかったと思います。【佐藤】




FBC



Creator's comment

すごくロングでふわふわしていたらいいなと思って案を出しました。赤毛と決まっていて、赤毛もいいのですがブロンドもいいなと思っていたのでブロンドも何気に入れていました!【新井】

[illegible]設定画



—デザイン案—



Creator's comment

プライベートな衣装でモロ60年代風ファッションです。ジェシカは気分によってファッションをガラッと変えるコスプレキャラなので、こんな人が身近にいたら面白いでしょうね。【佐藤】

Keith Lumley



＋雪山装備CG

キース・ラムレイ

口が達者で女好きなBSAAのエージェント。
プライベートでは会うたびに
違う女性を連れて歩いていることから、
「グラインダー（女たらし）」と呼ばれている。
戦闘における技術は折り紙つきで、
精鋭ぞろいの特殊傭兵部隊で数々の殊勲を立てて[illegible]
その戦歴を買われ、BSAAの設立時から
メンバーに抜擢されている。

Creator's comment

高松アートディレクターが持ってきた参考写真は、刺青[illegible]子に乗ったアーティストでしたが、要望から読み取れた[illegible]コンキャラクター史に連綿と続いてきた、「細長くて[illegible]の異国人枠」の人物です（エルガド・ジェネティー/『ファイ[illegible]イト』etc）。ナイフを振り回す様も近似点ですね。[illegible]キャラの思わぬ復活で、ちょっと嬉しかった気がします。[illegible]まさか「バイオハザード」で登場させようとは。【吉川】

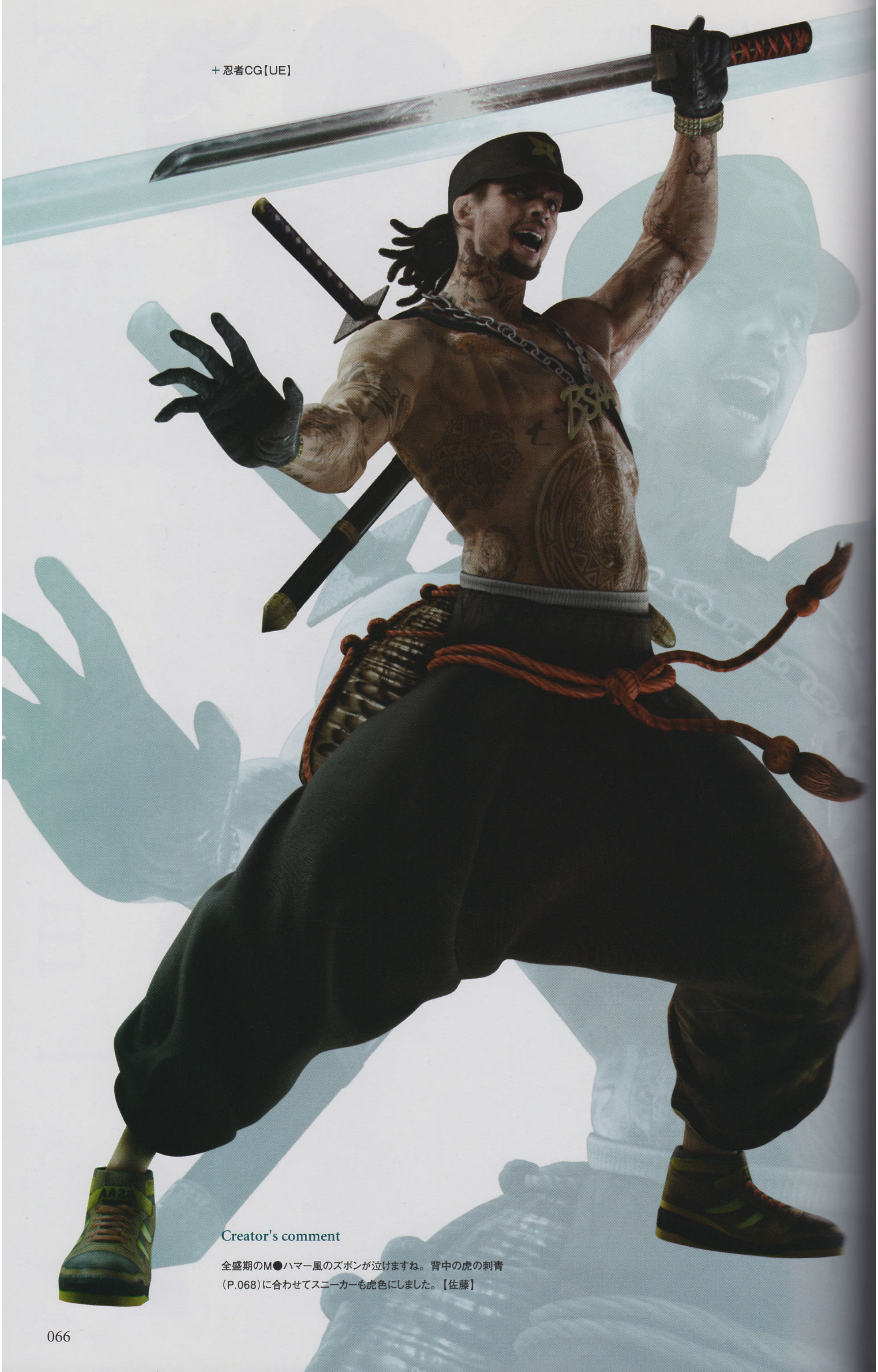


+ BSAA内勤服CG

...r's comment

...好を見ると、彼の私生活は案外慎ましいのかも
...ます。キースは高松アートディレクター等が頑張っ
...ようと挑戦していたので、3年したら「誰だっけ?」
...ことを祈っています。【吉川】

+ 忍者CG【UE】



Creator's comment

全盛期のM●ハマー風のズボンが泣けますね。背中の虎の刺青(P.068)に合わせてスニーカーも虎色にしました。【佐藤】



Creator's comment

『バイオハザード5』のクリスも物騒なマシェットを背負っていましたが、キースのナイフは、グルカナイフ風の刃物なんだそうです。窮屈に被ったフードは某カートゥーン番組に登場する、毎度理不尽に死亡するあの子みたいなのをやりたいと高松アートディレクターが言っていた気がします。キースはなぜ堅気の仕事してるんでしょうね。【吉川】



Creator's comment

高松アートディレクターの要請に合わせて刺青を考えるのが大変でした。いや、大変だったな。シャーマンになる方以外は、刺青になんて興味を持たない方が人生のためですよ。刺青設定画はP.069です。【吉川】

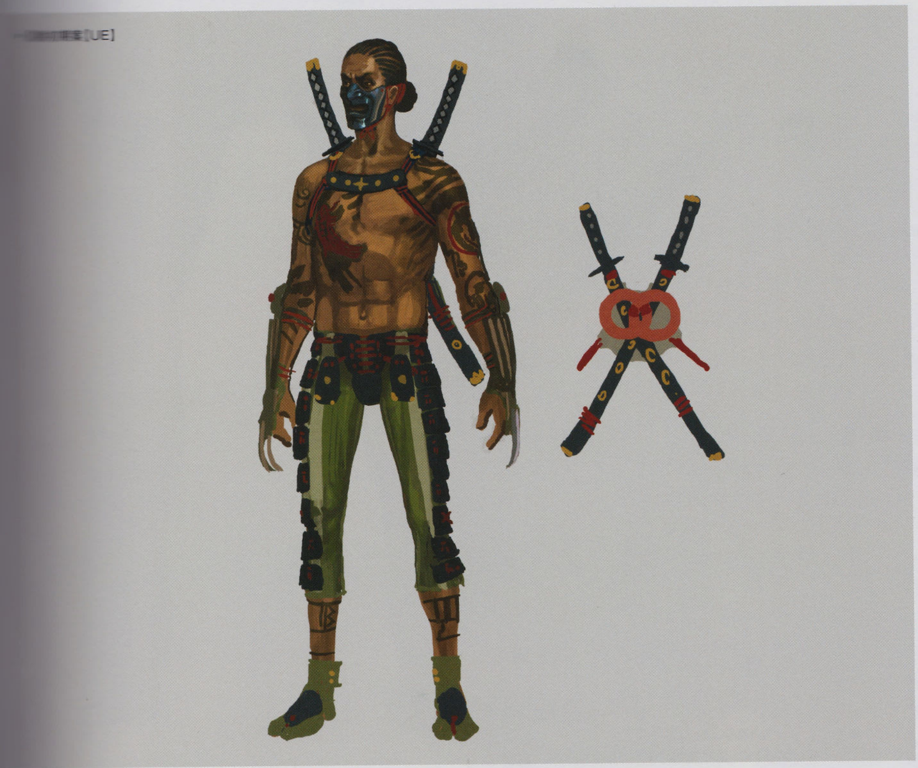


Creator's comment

色々とあったラフ案からエセ忍者+ラッパーになりました。メインキャラクターのおまけ衣装は海洋物の衣装なので、和風+海で無理やりホラ貝を足したように思います。キースは「バイオハザード」では珍しい2刀流なので好きですね。【佐藤】



[UE]



＋雪山装備CG



Quint Cetcham

クエント・ケッチャム

細菌兵器専門の科学者でメカギーク。
膨大な遺伝子データとウィルスサンプルを
組み込んだバイオスキャナ「ジェネシス」は、
彼の発案をもとに製薬企業連盟が
開発した試作機である。
熱狂的なホラー映画好きでもあり、
何でも映画にたとえてしまうほどだ。
性格が正反対なキースとは、
お互いをフォローしあう良きコンビである。

Creator's comment

ジルやクリスに比べ、キース&クエント組は、とても出番が少ないので、短時間で彼らに馴染んでもらえるように、とてもとても濃いキャラクターに仕上げています。【高松】
各キャラクターの雪山装備は寒いはずなのにどこかしら露出があって笑えます。クエントは頭です。【佐藤】



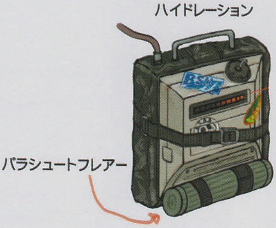
+BSAA内勤服CG

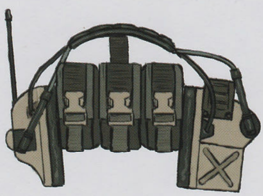
[illegible]comment

[illegible]初タプタプなお腹のキャラクター。僕はこういう人[illegible]です。【高松】
[illegible]高松アートディレクターの指示で普通の人よりずいぶ[illegible]です。きっと脳細胞が詰まって賢いのでしょうね。【佐藤】

＋雪山装備設定画









Creator's comment

BSAAの雪山装備をクエント風にアレンジしたものです。クエントは映画や兵器のマニアなので、スター●ォーズ風の色彩や、ナイ●ライダー風のギミックを入れました。ワッペンを考えるのは楽しかったですね。【佐藤】

デザイン



設定画



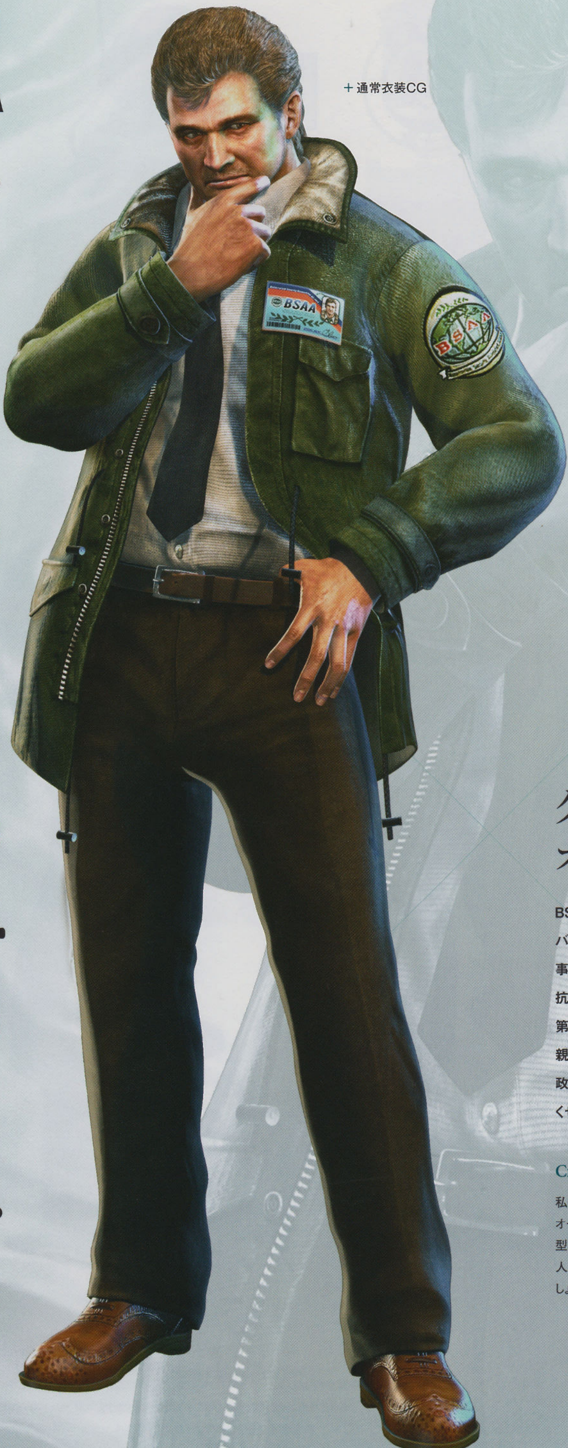
GPSのような腕時計



Creator's comment

BSAAの内勤服をクエントが着たものです。胡散臭いメガネとGPS風の装備を足しています。【佐藤】

Clive R. O'Brian



＋通常衣装CG

クライヴ・R・オブライエン

BSAAの現代表。ヴェルトロが起こしたバイオテロ「テラグリジア・パニック」の際には、事態収拾にあたるFBCの強硬なやり方に抗議すべく、欧州陣営の要請に応える形で第三者としてBSAAで唯一現地に派遣されている。親しみやすい見た目とは裏腹に政治力と実務力を兼ね備えた人物で、くせ者揃いのBSAA隊員たちをまとめあげている。

Creator's comment

私の出席しないコアメンバーによる秘密幹部会議から降[illegible]
オーダーは、非常にオリジナリティに富んでいて、容[illegible]
型を連想できない斬新なものでした。一見風采の上が[illegible]
人風情が、颯爽と活躍するという筋書きは最後まで[illegible]
しょうか。【吉川】

— 決定稿 —



— [illegible]案 —



＋黒人設定時代のイメージスケッチ



[illegible] comment

[illegible]「バイオハザード」シリーズに登場する人物は、恰好つけか真面目かの大体二通りだったので、[illegible]キャラクターが前面に出てくるというアイデアには、少し共感しました。今後もシリーズでは[illegible]活躍してほしいですね。【吉川】

Morgan Lansdale



＋通常衣装CG

モルガン・ランズディール

その冷酷さを表したかのような銀髪から
一部では「シルバーフォックス」と呼ばれるFBCの長官。
製薬企業連盟で顧問を務めた経歴を買われ、
FBCの長官に抜擢された。
世論に先駆けてバイオテロの対処を行う専門機関の
権限拡大を訴えてきた人物であり、
「テラグリジア・パニック」の際には自ら陣頭指揮に立ち、
事態の収拾に努める。
強固な意志と指導力で、FBCを名実ともに
世界最大の対バイオテロ組織へと引き上げてきた。

Creator's comment

ゲームのキャラクターデザインをしていると、何とか目立たせようと、アクセサリーやら変わった衣装や持ちもの、顔の傷やらどんどん要素が足されていきます。たまにはシンプルなスーツの着こなしだけで存在感を出せないものかとこれまでも度々考えていました。うまくいったかわかりませんが、モルガンはそういった試みのひとつです。【吉川】





Creator's comment

上段のデザイン案で着けている眼帯はイスラエルの将軍モーシェ・ダヤンから頂きました。老練な宿将のイメージです。【吉川】

Raymond Vester



＋通常衣装CG

レイモンド・ベスター

精鋭ぞろいのFBCで、
急激に頭角を現してきたエージェント。
実績をあげるためにはどんな方法も辞さない、
その強引なまでの捜査手段は各所で非難を浴びている。
BSAAとも幾度となく衝突し、
彼の露骨な妨害工作によって
BSAAが介入できなかった事件もいくつかある。
「テラグリジア・パニック」発生時はパーカーの直属の部下だった。

Creator's comment

彼のコンセプトは「虚勢を張って、頑張って強くなった、いじめられっ子」です。カッコつけずにはいられない、後ろを振り向けない不器用なストイックさを、眉間の皺と髪の毛で表しています。そんな性格からか、同じ不器用でも正反対の性格のパーカーに引かれるのか？　と思い、見た目でもパーカーとは逆なイメージにしています。【高松】


FBC
普通の長袖カッターシャツを
腕の太さで七分袖位置で止めている
ホルスターは防弾チョッキの上から装着している
スラックスは腰から太ももに生地が多く使われている
タイプで下の方は絞った感じになっている
皮の紐靴
スラックスについた血液
の部分はマスクマップで
テラテラ光るように
なっている
傷はハンターに付けられた
もの
止血帯はトライアングルの金具が付いた
米軍で使用されている最新タイプ
更に、きつく結べるタイプのフックのついた
止血帯を傷口に貼るパッチの上から巻いている

Rachael Foley

＋通常装備CG【UE】



レイチェル・フォリー

FBCの女性エージェント。
ウェットスーツを身にまとい、レイモンドの相棒として
クイーン・ゼノビアに潜入していたが、
現在その消息は不明となっている。

Creator's comment

ふとした思いつきで誕生したキャラクターでしたが、みんなの愛でどんどん独り立ちしていきました。……ちょっと困惑。【高松】



+ 通常装備CG【3DS】

comment

…ます。個人的に「バイオハザード リベレーショ
…」という要素を彼女が一番担っていると考えてい
…」という人間が恐怖を感じた時にとってしまう普
…できてうれしかったです。【小川】

Other Costume

+感染レイチェルCG【UE】



Creator's comment

一部の熱狂的なファンのおかげで、とうとうプレイヤーキャラクターにまでなったクリーチャー化したレイチェル。ファンの力は恐るべし。【高松】
ネトネトベタベタな感じです。感染レイチェルは脚や腕など各パーツでの情報量やシルエットの起伏が多いため、大の字のようなポーズをとらせても、間が持ちやすく制作しやすかったのを覚えています。デザインしたスタッフに感謝です。【小川】





Creator's comment

レイチェルは当初死体役だったので、お安くデザインするために、ジルの衣装をちょっとアレンジしたものにしています。まさかあんなにフィーチャーされるとは…。ちょっとアレンジした割にセクシーライダー風にも見えるので結構気に入ってます。【佐藤】

Jack Norman



+通常衣装CG

ジャック・ノーマン

国際テロ指定組織ヴェルトロのリーダーであり、
2004年に起きた「テラグリジア・パニック」の首謀者[illegible]
圧倒的なカリスマ性により、
武装カルト集団を束ねていたといわれているが、
その素性は謎に包まれている。
「テラグリジア・パニック」後、FBCの極秘の作戦で
ヴェルトロは壊滅したと発表される。
その際、FBCにより
ノーマンの死亡が確認されたと宣言されている。

Creator's comment

彼のコンセプトは「頑固で堅物な教授」。根っからの悪党[illegible]く、理想に殉じ、ガンガン前につき進む超行動的なオヤジ[illegible]の言動にまったく疑う余地を持たないため、簡単な嘘に[illegible]騙されちゃったりする、お茶目な一面を持つ。そんな人[illegible]ています。【高松】

+ガスマスク装着時CG



Creator's comment

プロフェサー（教授）と伝えられたので、粗野で乱暴なテロリストでなく、穏やかで知性のある雰囲気にしました。こういう作品ではカタキ役に対して、単に悪人という要素以外にどういった特色をつけるかが重要ですよね。脚本は随分推敲を重ねていたようですが、皆さんの心には残りましたでしょうか。【吉川】

+ガスマスク装着時設定画



+ガスマスク・覆面設定画



+通常衣装設定画



HUNK



＋通常装備CG【UE】

ハンク

「レイドモード」にのみ登場する人物。
アンブレラ特殊工作部隊U.S.S.アルファチームのリーダー。
いかなる困難な任務でも必ず生還することから、
「死神」と呼ばれている。

Creator's comment

ハンクの衣装は、イギリス陸軍特殊部隊SASの作戦装備と比べると面白いです。オリジナルをデザインしたスタッフはさすがです。【吉川】

LADY HUNK



＋通常装備CG【UE】

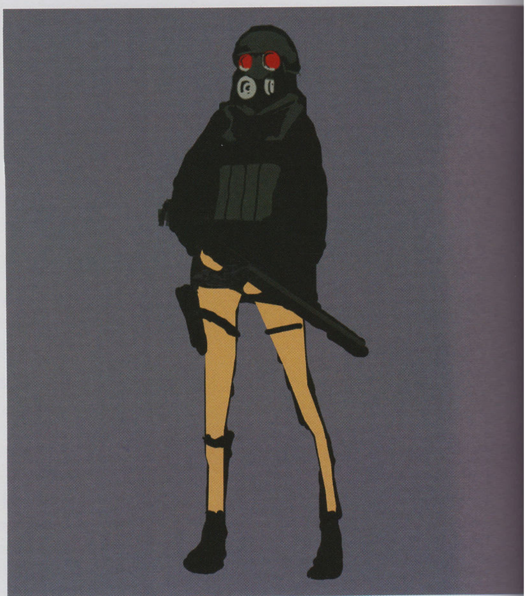
レディハンク

「レイドモード」にのみ登場する人物。
ハンクと似た装備をしていることから、
「レディハンク」と呼ばれている。

Creator's comment

ある日、オフィスの壁に貼ってあった落書きが、目に焼き付いて離れなくなりました。それが彼女との出会いでした。そういうことってありますよね。【高松】
ハンク単体CGと併せて掲載されたときに、対になるようなポージングにしています。レディハンクのデザインがとても可愛らしいデザインでしたので、対照的な印象を与えるポージングが選ばれた気がします。【小川】





Creator's comment

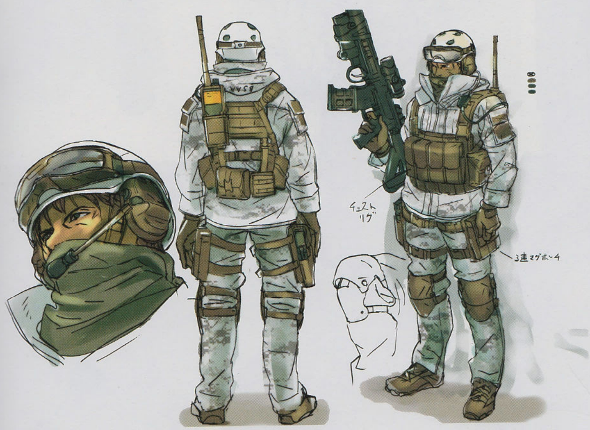
手が空いたときに「こういう成分がバイオには足りてない!」とか思いながら勝手に描いた落書きが、プリントアウトされてオフィスの壁に貼られているのを見つけた時、嫌がらせされていると思って衝撃を受けていたら、知らない間にロールアウトされておりました。個人的には「バイオハザード」に足りてないところがなくなってしまいました。【野山】

Other Characters

…他のキャラクター

＋BSAA一般職員設定画







「パーカーからの変更点」
- 体型を少しスリムに。
- 斧を外す。
- ヘルメットは、雪山装備の物を色変え。
  （ナイトゴーグルは無し）
- 所々にある赤い部分>黄色に変更。

…'s comment

…として一体どの程度の規模なのでしょうか。この
…エアボーン部隊ぐらいは持っていそうです。【吉川】

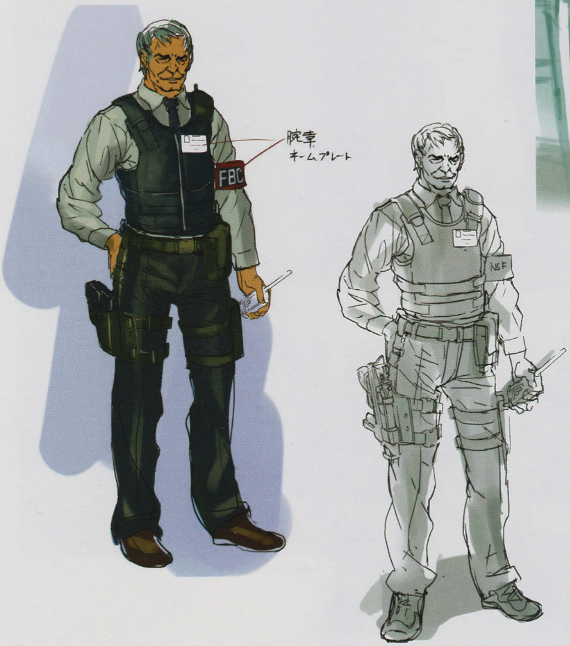
Creator's comment

中段のFBC一般職員は、確か初期段階でレイチェルの枠に登場する予定だった人物だったと思います。「おじさんだと、誰得?」という意見と、女性の方が怖いよね、という意見で今のムチムチに変更された気がします。【吉川】

+ BSAA内勤服設定画



+ FBC一般職員設定画



+ テロリスト設定画



Unused Characters

のキャラクター













Creator's comment

豪華客船に絶対乗っていないタイプのピンクの人（下段中央）を、「こんなキャラ出したい」とか恥ずかしげもなく描いていたのが、連休前だったことを思い出しました。【野山】

Weapon

各種武器

+M92F



+ガバメント



+G18



+PC356



+サムライエッジ"ジル・モデル"



+ガバメント"バーカー・モデル"



+G18"ジェシカ・モデル"



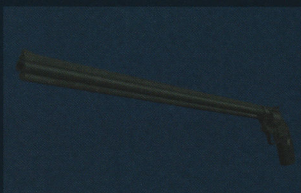
+パイソン



+L. Hawk



+ペイルライダー



+MP5



+P-90



+AUG



+G36

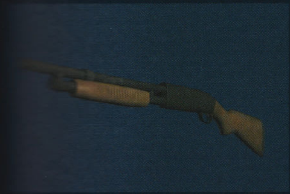


+ハイローラー



Creator's comment

本作は地中海が舞台ということでヨーロッパ寄りの武器を多めに仕込んでいます。「バイオハザード」にはなぜか珍しいブルパップ式の銃も数点ありますね。また、お馴染みのサムライエッジは、本作用に少しデザインを更新しています。新しいネタ銃としてドレイクと村正を追加しました。それぞれ海賊と忍者に持たせると相性バッチリの見た目です。【高松】



+M3



+ハイドラ





+M40A1



+PSG1





+ロケットランチャー



+手榴弾





+電撃グレネード



+パルスグレネード





+スティンガー



+ジェネシス





+近接武器



Creator's comment

新種のグレネードやジェネシスも初登場です。これはすべて映画オタクのクエントが開発したものなので、機能もデザインも少しSF映画っぽい感じになっています。あと、ナイフもオリジナルなものを持たせたキャラもいます。パーカーの手斧は特にお気に入りの武器です。【高松】

Emblem

各組織のエンブレム

＋BSAA



ー本作の物語後のエンブレム（北米支部）ー



Creator's comment

BSAAは、元々『バイオハザード5』のものがあったので、支部の表示を外して、バランスを整えました。配色も「野良」っぽいものを意識しています。【橋本】

＋FBC



Creator's comment

FBCは、「潔癖」を意識した配色で、清潔感があり、格式の高さを強調しています。【橋本】

＋ヴェルトロ



Creator's comment

ヴェルトロマークは、犬は腐敗からイタリアを救う猟犬と、テロリストであるヴェルトロ自身を表しています。スポーツカーのエンブレムのようなかっこよさと、重厚な感じを意識して配色、デザインしました。【高橋】



CREATURES

Ooze

ウーズ

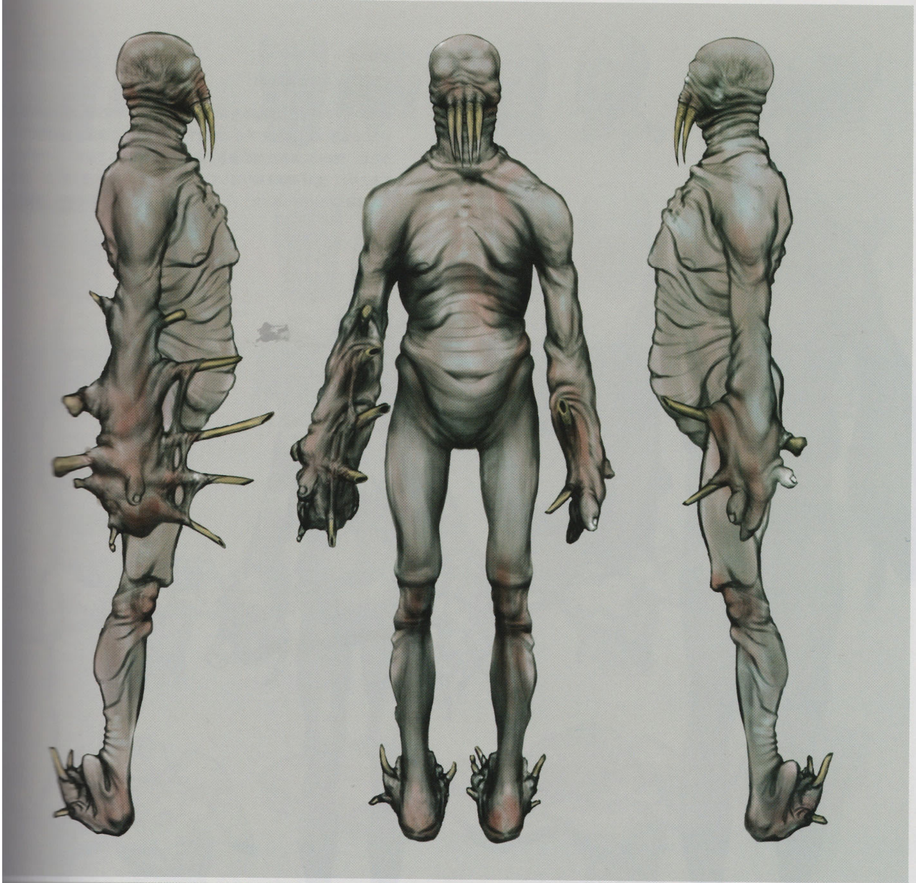
+CG

「滴る者」を意味するこの奇怪な生物は、t-アビスに感染した人間のなれの果てである。t-アビスが体内に侵入すると、ウィルスと細胞膜が融合し、過剰に水分を吸収しはじめる。その結果、細胞膜は異常に膨れ上がり、周りの細胞膜と融合していく。これが人体全体で繰り返されていき、最終的に感染体は長時間経過した水死体のように白くふやけ、肉体が半ば液状化してしまう。さらなる水分と養分を求めるt-アビスは、宿主の肉体を衝き動かし、獲物の体液を吸収する。

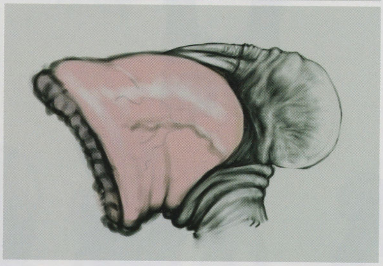


Creator's comment

「バイオハザード リベレーションズ」で初登場のクリーチャーです。開発当初は所謂ゾンビがメインの敵だったのですが、遊びの広がりや、ダクトや狭い暗闇からヌ〜ッと現れる怖さを表現したくて、この白濁してヌメヌメしたキャラクターに変わっていきました。設定的には「動く水死体」なのでゾンビといえばゾンビですが、水にふやけ過ぎたせいで随分と人間離れした見た目になっています。【高松】







Creator's comment

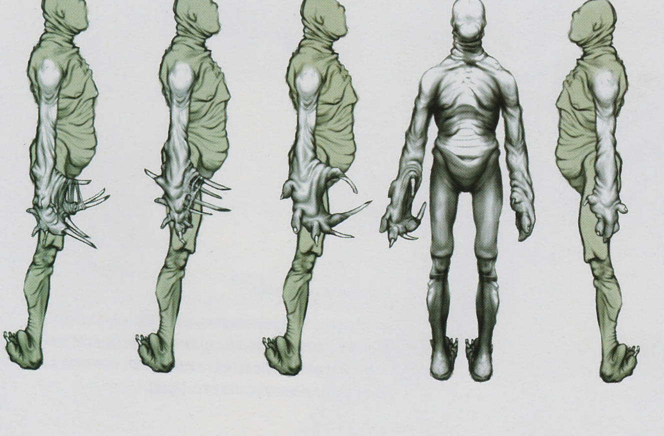
ウーズの顔は、眼球がない方が何を考えているかわからない感じが出ると思い、今の形になったように思います。UE版で細部のディテールや、人の名残りが強化されたので良かったです。中から出てくる口はヤツメウナギを参考にしています。【佐藤】

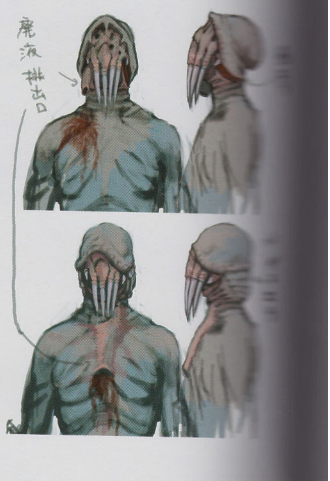


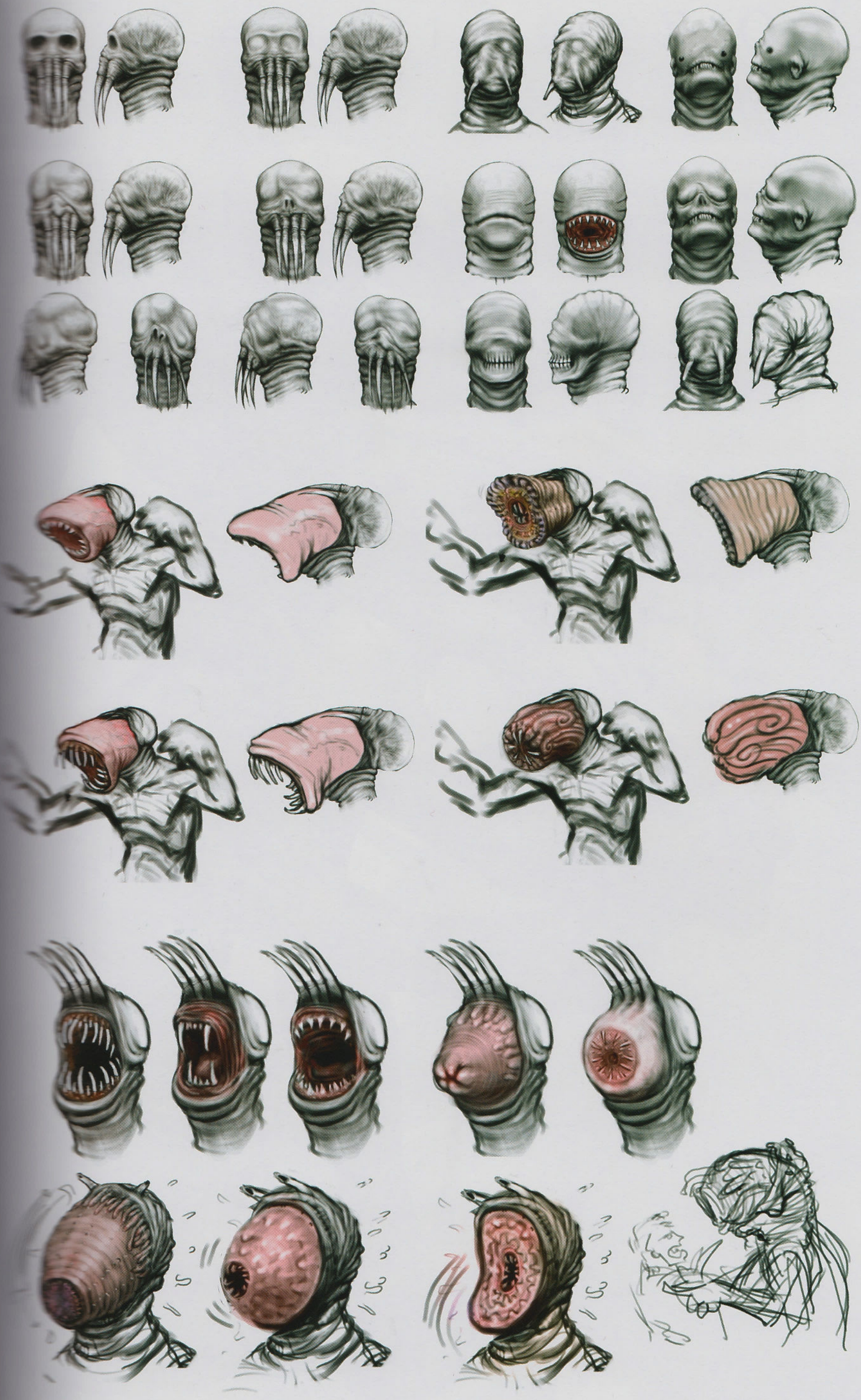
Creator's comment

細部のディテールを考え始めた頃のスケッチです。設定的に
いうこともあって、あまりリアルに表現するとグロすぎて嫌悪感
うので、代わりに海洋生物の要素を足したり、ウィルスで変
てみたりと、試行錯誤を繰り返して、今のデザインに落ち着き
し人間ぽくても良かったかな？　と思い、UE版で再調整してい









Ooze -Pincer-

ウーズ(ピンサー)

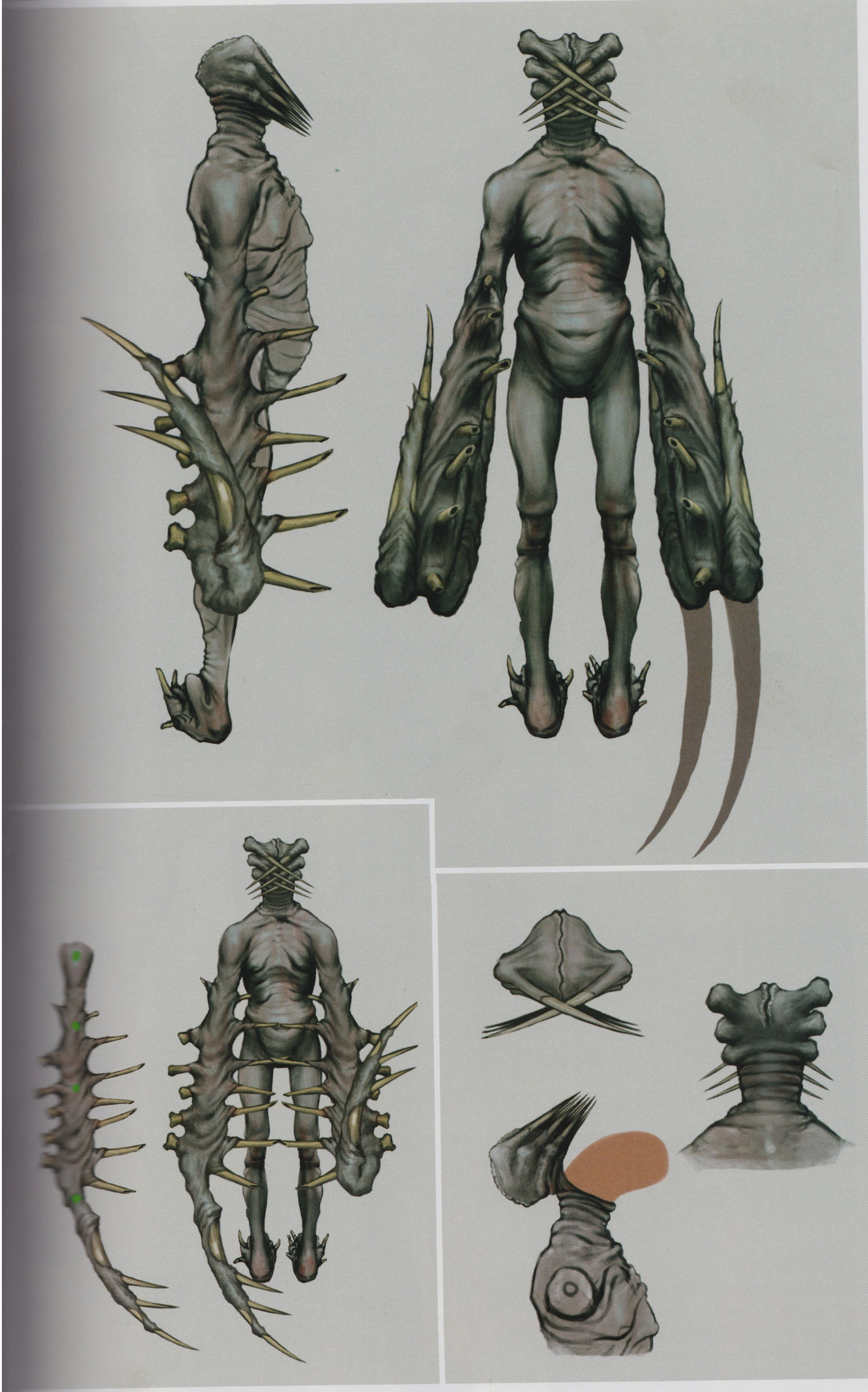
両腕がハサミ状に変異し、巨大化したウーズの亜種で、通常のウーズよりも生命力が高い傾向にある。その腕から繰り出される攻撃の範囲は広く、離れた獲物を捕捉することができる。

+CG



Creator's comment

通称「手長君」ですね。ウーズの骨の部分を強調し、海洋生物に見られる規則的な気持ち悪さを取り入れてデザインしました。頭はシャコガイを見て考えたような気がします。【佐藤】



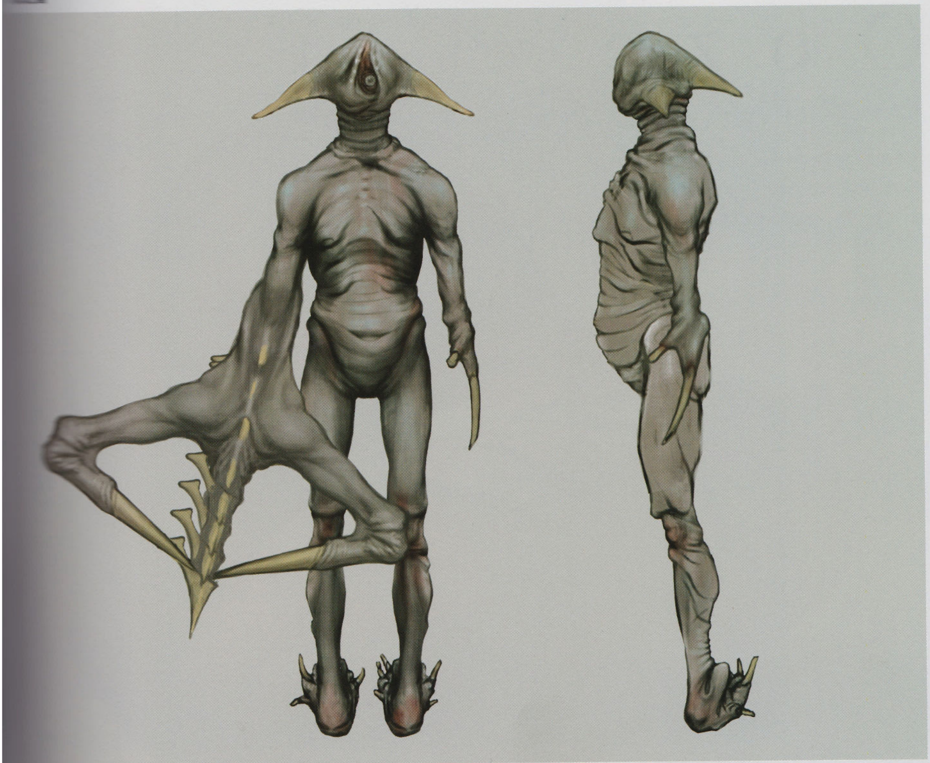
Ooze
-Tricorne-
ウーズ（トライコーン）

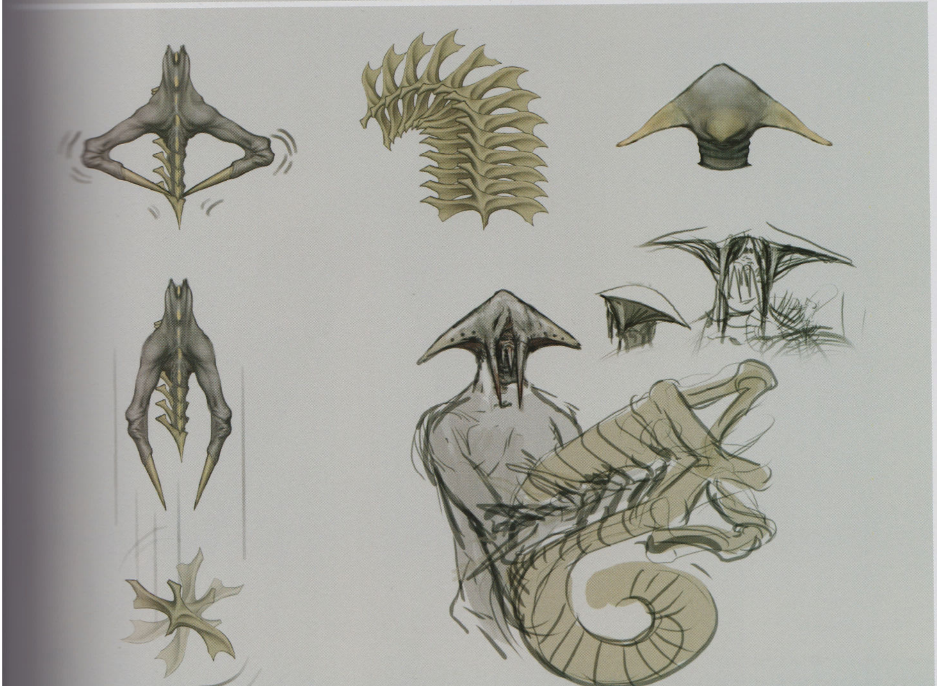


頭部と右腕が変異したウーズの亜種。頭部が海軍などで使用される三角帽子の形状に似ているため、トライコーンと呼ばれている。体の一部を変異させ、巨大化した右腕から弾として骨を発射して獲物を狙い撃つ。また、頭部の裂け目からは、獲物に狙いをつけるための眼のようなものがのぞいている。

Creator's comment

飛び道具を持っている設定だったのでこのウーズだけ眼球があります。体内の骨を飛ばすことは決まっていたのですが、それをデザインに落とし込むまでが大変でした。おかげでゲーム中ではいやーな敵になりました。【佐藤】





Ooze -Chunk-

ウーズ（チャンク）

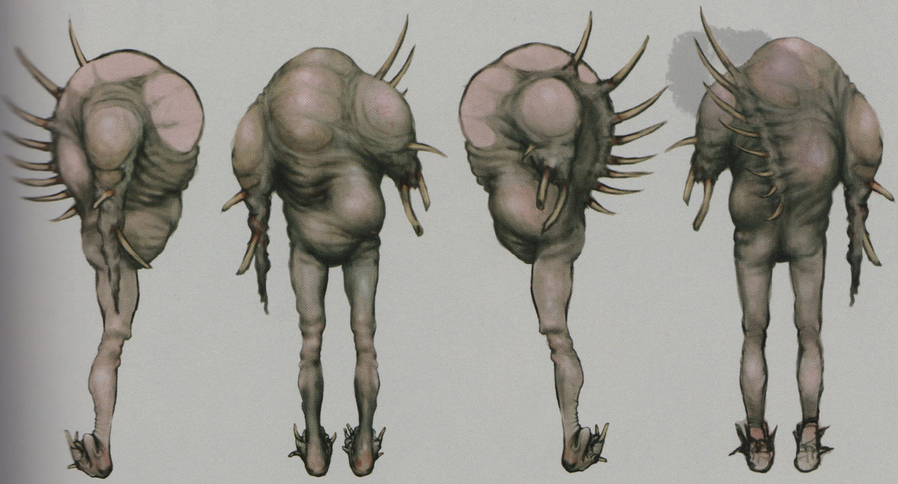
+CG

上半身が異常なまでに膨張しており、すでに人間時の原形をとどめていないウーズの亜種。獲物が近づくと、自らの体を破裂させて爆風を浴びせる。



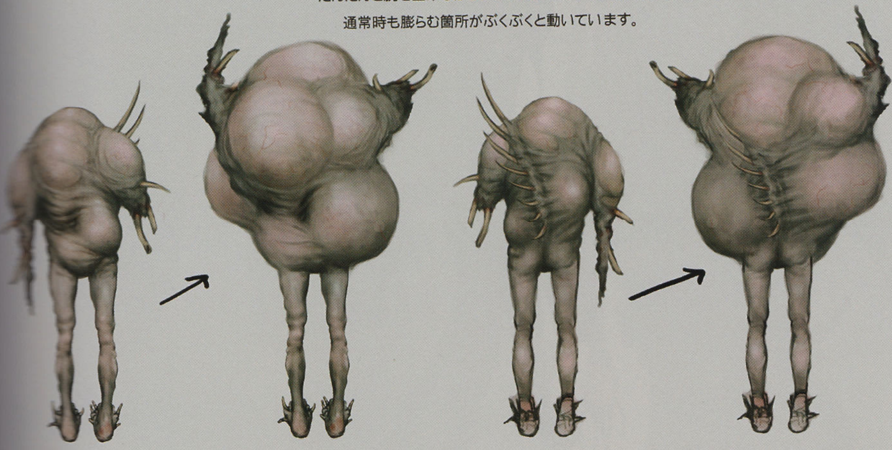
Creator's comment

通称「破裂君」です。膨らんで自爆する設定だったので、ぶよぶよしたデザインにしました。それだけでは物足りないので、魚の骨のように変化した背骨をアクセントにしています。【佐藤】



膨らむ場所はうっすら血管が見えたり生っぽい気持ちの悪いテクスチャーになっています。
足の部分は通常のウーズとシルエットは同じですが、上半身と同じようなブヨブヨな質感になっています。

だんだんと腕を上げながらランダムにぶくぶくしながら膨らみます。
通常時も膨らむ箇所がぶくぶくと動いています。





膨らむ箇所
追加の関節や基本の関節にスケールを入れふくらませます。

Ooze Rachael

レイチェルウーズ

レイチェル・フォリーがt-アビスに感染し、変異した姿。感染して間もないせいか、人間の頃の面影を残しているものの、醜く変貌した腕などからウィルスの変異力の凄まじさが感じとれる。

＋CG



Creator's comment

このエログロクリーチャーがやりたくて、レイチェルが誕生しました。彼女のJホラーのテイストが本作の隠し味になっています。ちなみに、彼女の本当の口はオデコにあります。昔こんな貯金箱がありましたね。【高松】





+ 初期デザイン案



Creator's comment

初期のシナリオを元にデザインした、男の腐乱化したもので決まっていたのですが、しばらくして高松アートディレクターが「なんか、このゲームおっさんばっかじゃない?」と言いながら汚いラフを上げてきましたので、僕も少しきれいな汚いラフを上げて、佐藤がきれいにしてくれました。見事なコンビネーション。【木下】

Globster

グロブスター

地中海沿岸に大量に漂着した謎の肉塊（ブロブ）。グロブスターとは、グロテスク・ブロブ・モンスターの略語であり、世界中で確認されている正体不明の漂着物の総称である。このグロブスターについて、正確なところは何もわかっていない。

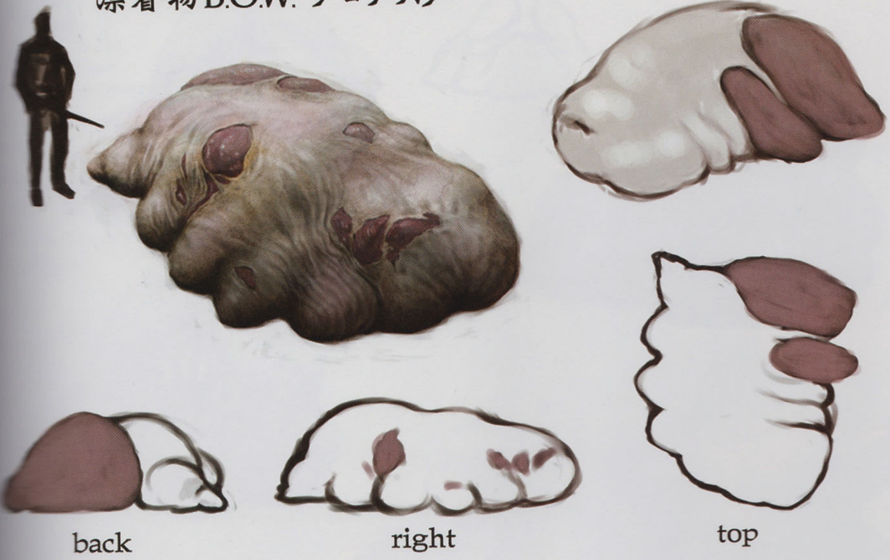
+CG



Creator's comment

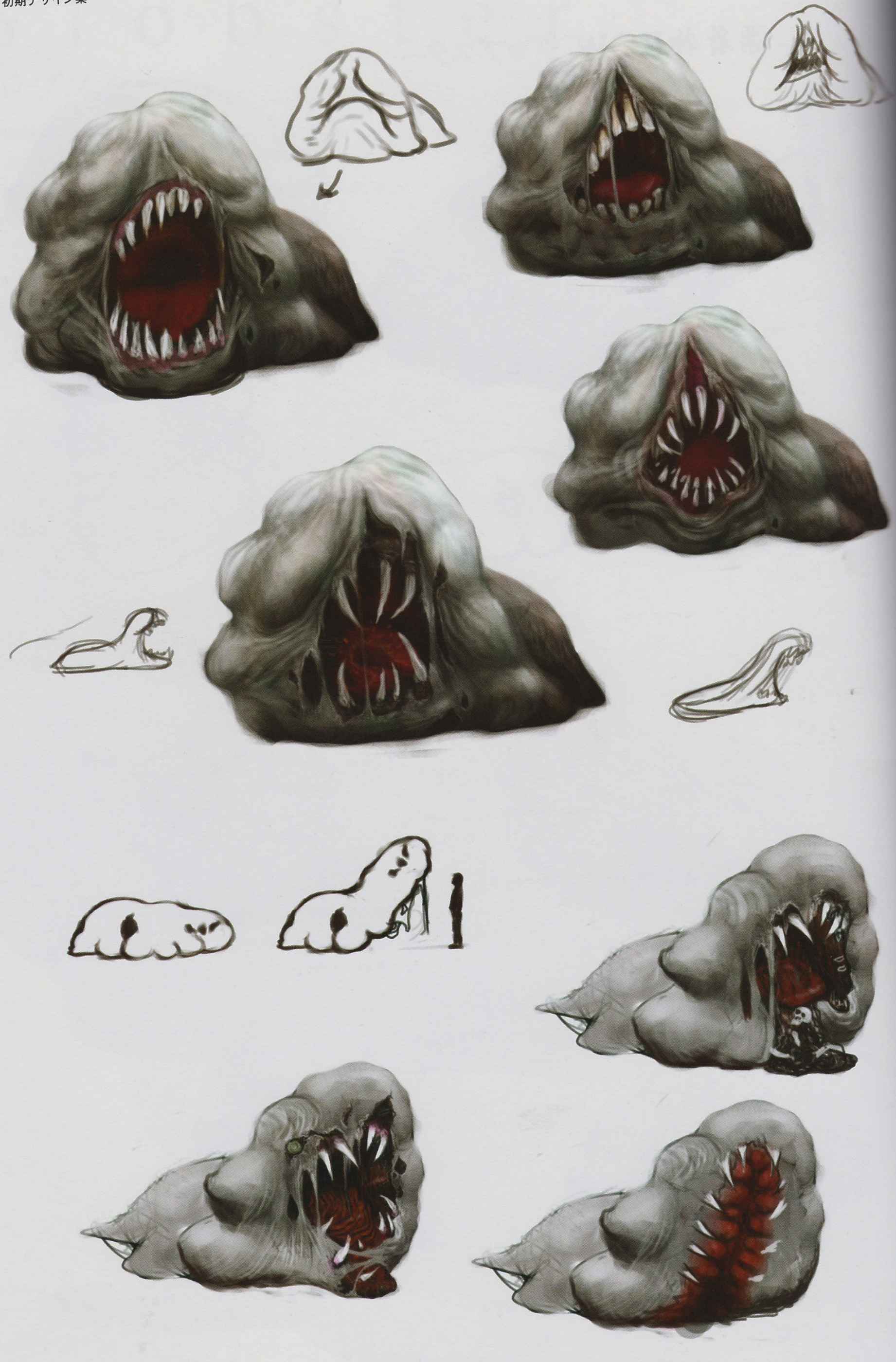
高松アートディレクターから頂いたラフとほぼ同じデザインです。パーカーがグロブスターを持ち上げているシーンは布団に見えてしかたなかったです。【佐藤】

漂着物B.O.W. グロブスター









Creator's comment

色々と口の中や形状の案を描きましたが、一番気持ち悪く見えた、
巨大になった人間の歯になりました。【佐藤】

Fenrir

フェンリル

山岳での展開を念頭に開発された狼型のB.O.W.。ドーベルマンをベースにした「ケルベロス」と比べ制御性が劣るものの、野性の戦闘力においては突出している。狼の特徴を色濃く残しており、集団をなして狩りを行う。獲物を取り囲み、退路を断ったうえで遠巻きに弱っていく獲物を観察しながら、じわじわとなぶり殺しにしていくのだ。山間にこだまするフェンリルの遠吠えは、狩りの開始を告げる合図である。



Designer's comment

[illegible]て、狼は腹を切られても死なないという印象があった[illegible]に反映しています。【木下】

+設定画



+初期デザイン案



Creator's comment

初期デザイン案は、体を縦に開いて腸を押し付け、直に消化しにくる、という絵が浮かんだので、それを形にしたものです。ですが、モーションの都合で、上の設定画が決定稿になりました。【木下】

Ghiozzo

ギオッゾ

-アビスに感染し、獰猛な肉食魚へと変異した姿。その姿形は、アビスの基礎となった魚類病原ウィルス“The Abyss”の宿主である深海していている。ウィルスの影響から食欲は非常に旺盛で、鋭い牙とであらゆるものを噛み砕いてしまう。群れになれば大型哺乳動物ものの数秒で骨まで喰らい尽くしてしまうだろう。

+CG



Creator's comment

の下に動く光。綺麗な光を見ていると、飛びかかって来る。ると非常に不気味な外見をしているというギャップが、僕魚と同じ感覚だと思いデザインに反映しました。【木下】



Sea Creeper

シークリーパー

…に感染した人体の特殊変異種で、水中に生息…。この特異な変質は、主に女性の感染体に見…がある。女性の長い髪を思わせる全身を覆う…、…をかぎりなく減衰させ、水中を音もなく泳…に忍び寄る。近よるやいなや、6本の腕で獲…しながら摂食する。

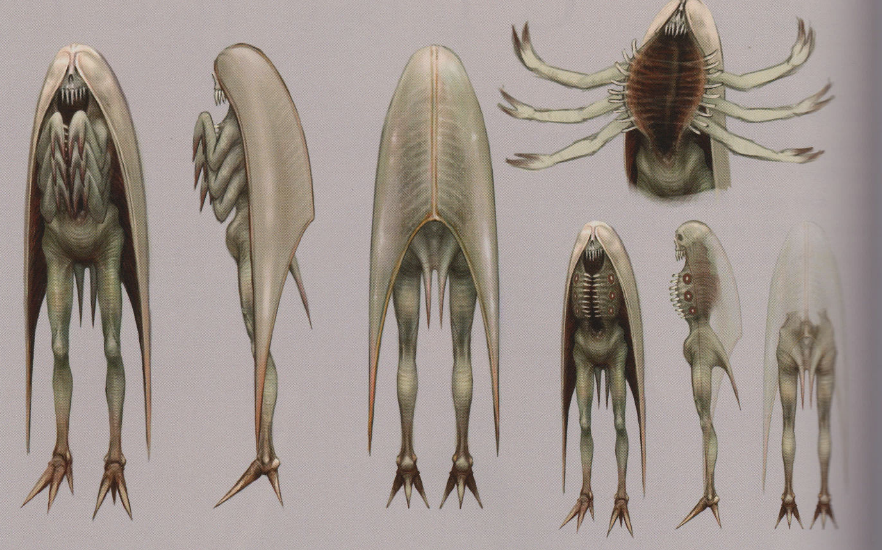


+CG

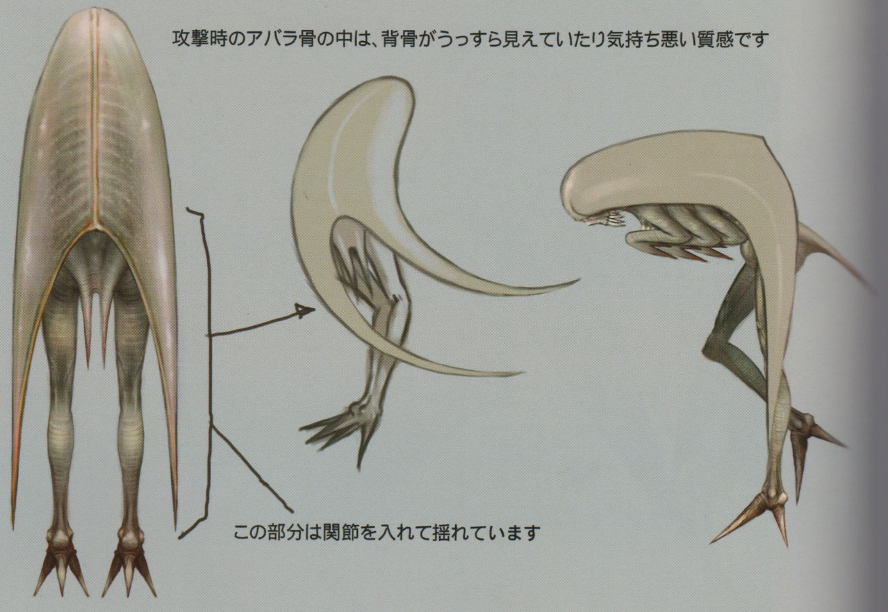
…comment

…から女幽霊のようなシルエットが提示され…ウーズ+カブトエビの要素をミックスさせて…した。【佐藤】

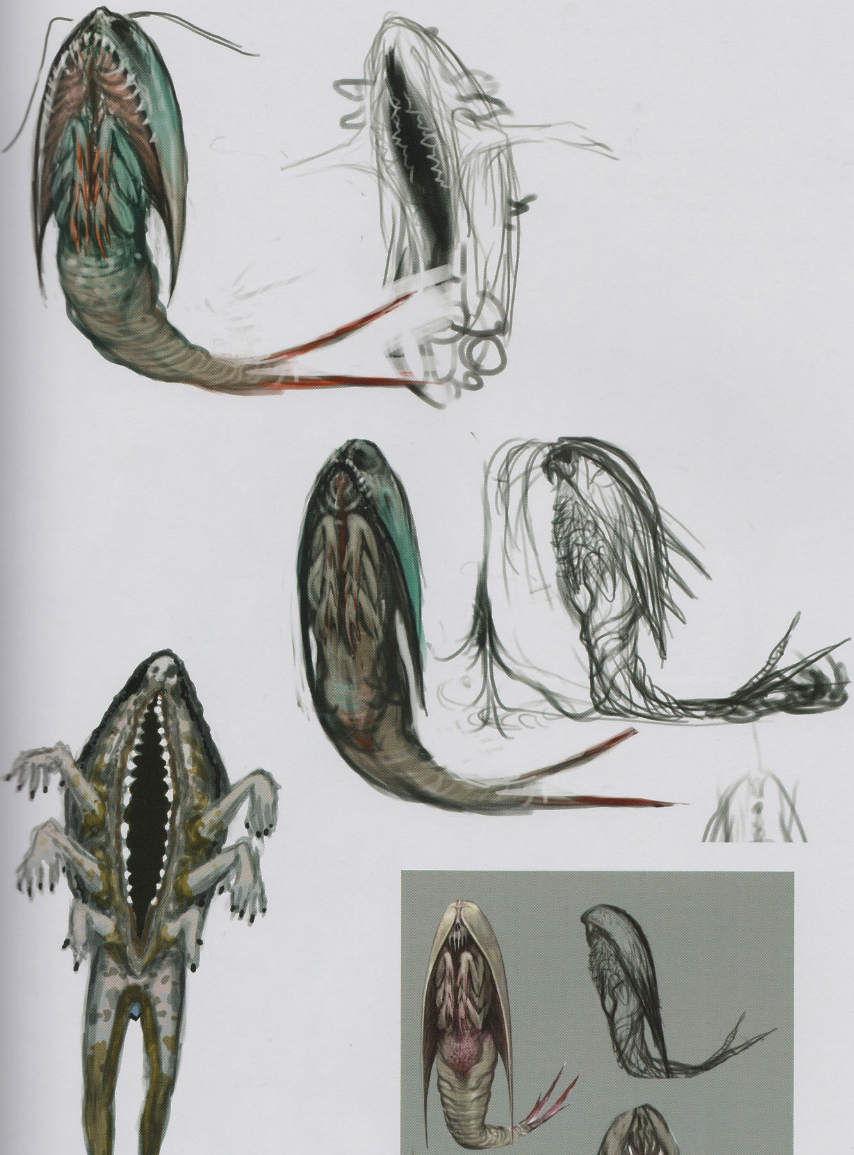
シークリーパー　♀

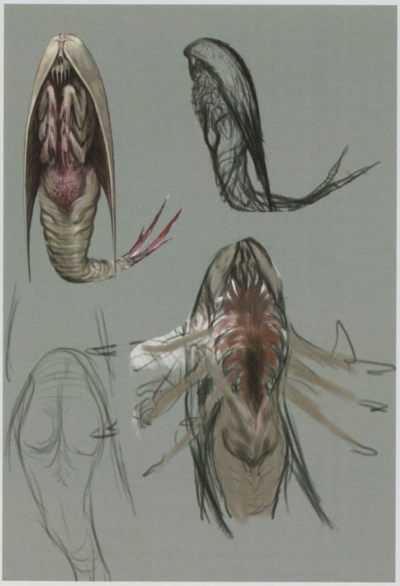


攻撃時のアバラ骨の中は、背骨がうっすら見えていたり気持ち悪い質感です



この部分は関節を入れて揺れています





's comment

足がない設定でデザインしていました。珍しく大きな変更も

デザインできたキャラクターでした。【佐藤】

Hunter

ハンター

全身が鱗のような皮膚で覆われ、長く鋭い爪をもった戦闘型B.O.W.。人間の受精卵をベースに、爬虫類などのDNAをt-ウィルスの力で掛け合わせることで誕生した。驚異的な敏捷性と跳躍力を有し、攻撃対象を確実に追い詰めて仕留める姿は、ハンターという名にふさわしい。量産化にも成功しており、様々なバリエーションのハンターが開発されている。



Creator's comment

おなじみのハンターですが、従来のシリーズでは人と他生物の割合が半々だったので、より凶暴化を図るために生物の割合を多めにデザインしました。イメージ的には、某映画に登場する敵クリーチャーのような、力強いアクションができるよう、腕にたくましさを加えてみました。【喜綿】





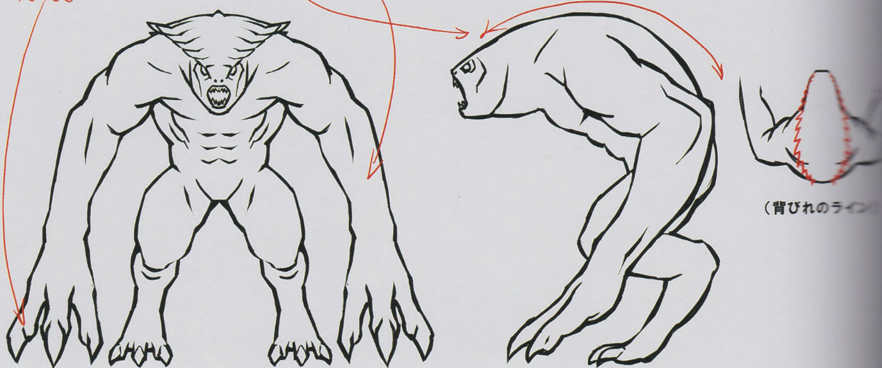
■ハンター - 詳細

＊今回のハンターは、四足歩行と、より強力な爪攻撃が
可能なフォルムへと変化しています
質感などは『バイオハザード』(リメイク)ハンターに
準じています



＊ここではあくまでも各部位の位置関係を示
すものとなっていますので、基本的にはイメ
ージを優先しています

＊基本的な特徴として、大きく湾曲した背、太く長い腕と
鋭い爪が印象に残るよう調整しています



+初期デザイン案



Creator's comment

「バイオハザード」おなじみのクリーチャーです。本作はシリーズ初登場のクリーチャーが多いので、こういった古参のキャラクターが一体いてくれると、とてもホッとします。とはいえ、従来作よりもゲームのアクション性が上がっている分、もっとアグレッシブなデザインに修正しています。【高松】

Farfarello

ファルファレルロ

ダンテ・アリギエーリ著の「神曲」に登場する「マレ・ブランケ（邪悪な爪）」と呼ばれる12人の悪魔のひとり、「ファルファレルロ（中傷するもの）」と名付けられたB.O.W.。ハンターにt-アビスを加えた改良型で、一部の水棲生物がもつ擬態能力を有し、周りの景色と同化して姿を隠すことができる。しかし、複数のウィルスを投与したせいか攻撃性が増してしまい、従来型のハンターに比べて制御性が劣るといわれている。

+CG



Creator's comment

気温の低い場所で行動するハンターのイメージです。甲殻が気温に適応するように伸びています。光学迷彩っぽくなるのですが、シルエットが面白くなる要素にもなっています。【木下】

Scagdead

スキャグデッド

ウーズの突然変異種で、ウィルスにある程度耐性をもつ人間が感染した姿。ウィルスに感染してから数日～数週間経つと高熱に襲われ、肩口から首にかけてシコリが発生する。それがふくれ上がるにつれて感染者の意思は消えていき、体の自由が奪われてしまう。感染者は乗っ取られていくのを自覚しながら、何の手立ても講ずることはできない。そしてウィルスに体の自由を奪われた感染者の首は、意識のないまま言葉を発している。

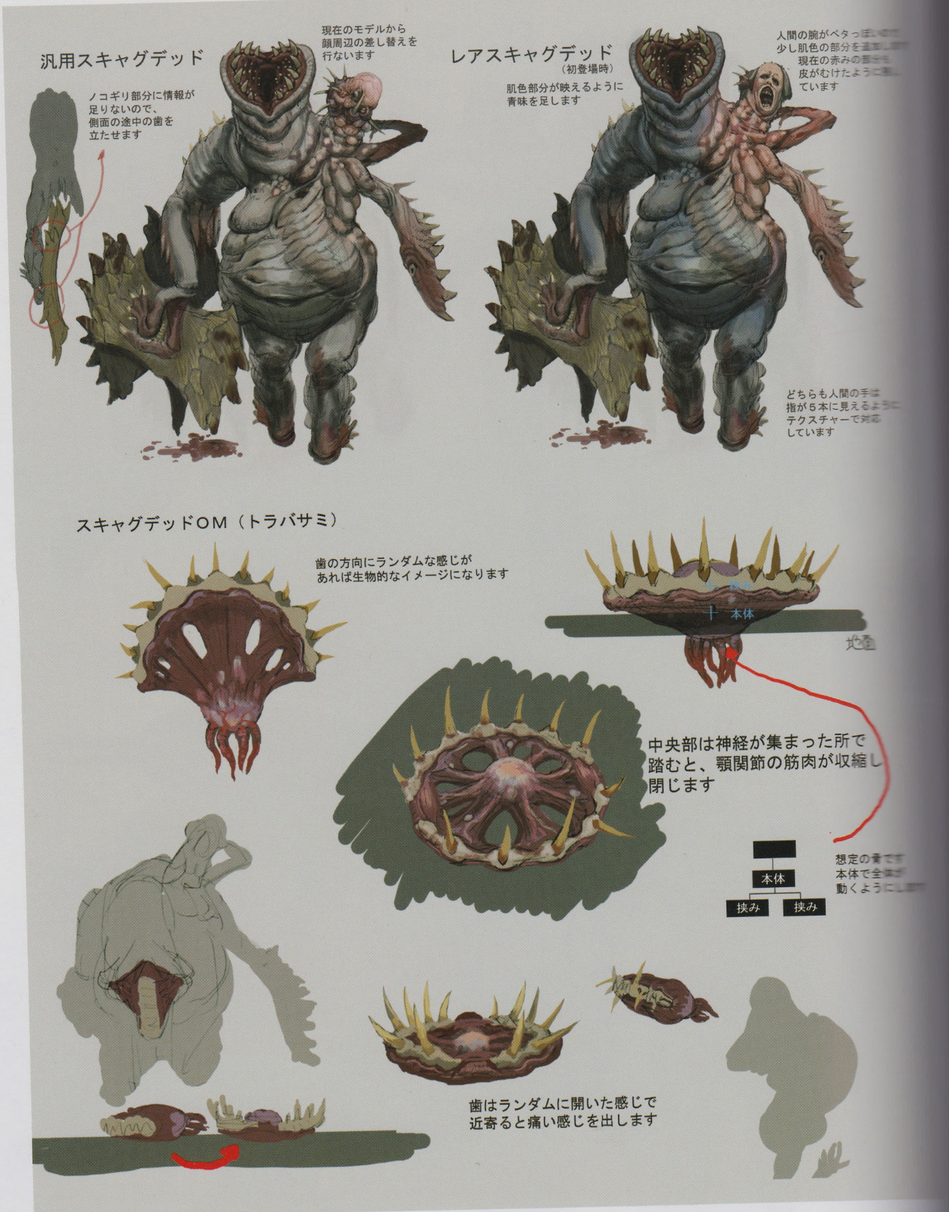


+CG

Creator's comment

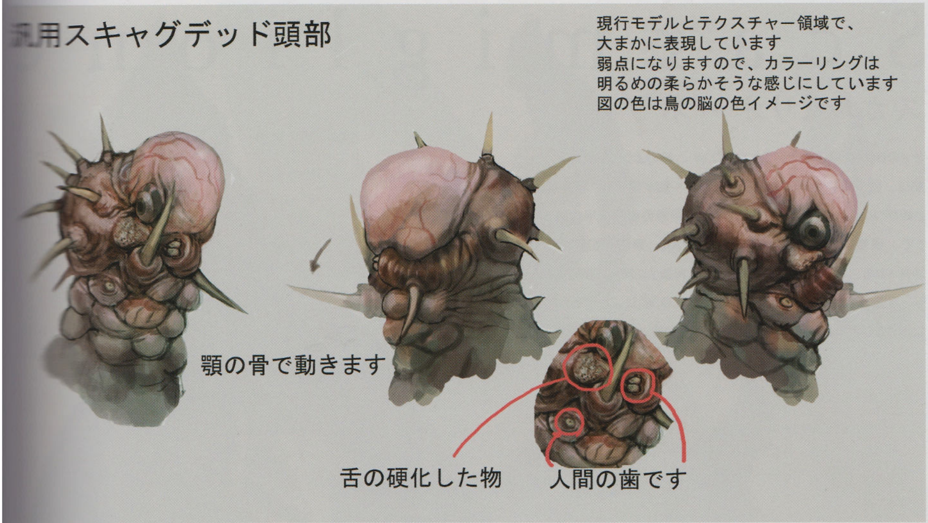
ウィルスによって通信兵の全身が変異しきれず、部分的に人間が残っているというオーダーでしたので、ウィルスと寄生虫が同時に入り込むことによって、偶然均衡がとれた状態というものをデザインにしました。形のバランスがわかりにくいものになってしまったので、粘土でフィギュアを作りました。絵で塊の繋がりは伝わりにくいですね。【木下】





Creator's comment

何個もトラバサミを生み出すという企画を聞いて、トラバサミが繋がって内蔵されているという状態を考えました。本作は海がモチーフなので、クラゲのストロビラからエフィラになるイメージと、何度も生え替わるサメの歯というイメージで形状を構成しました。【木下】



Creator's comment

[illegible]きっていないイメージの初登場時のスキャグデッドに対して、汎用型[illegible]を特定できない形にする必要がありました。頭の部分が完全にウィル[illegible]状態にして、元の形状の特定を困難にしています。【木下】



+ 初期デザイン案



Scarmiglione

スカルミリオーネ

サメのDNAを用いて開発されたB.O.W.。槍のように鋭利に尖った腕は、軟骨魚類に特有な棘状の楯鱗の一部が変化し、筋肉繊維と結びついたものである。その硬度は装甲車の前面装甲に迫るほどで、獲物を仕留める武器としてだけでなく、身を守る盾としても活用される。ダンテ・アリギエーリ著の「神曲」に現れる悪魔のひとり、スカルミリオーネの名が冠されたこのB.O.W.は、t-アビス開発におけるひとつの完成形と位置づけられている。



＋CG

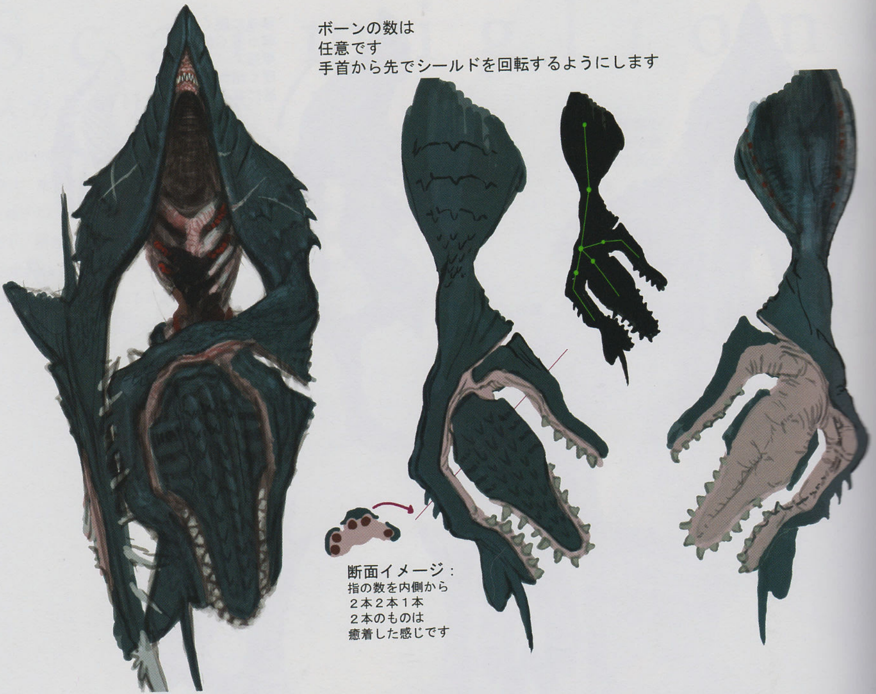
Creator's comment

形状のライン取りが難しいものになってしまったので、デザインだけではなく、ベースの3Dモデルも制作しました。サメ→三角のイメージで構成し、わかりにくいイメージをヒレ等をつけることで共感しやすい形にしています。好きなキャラクターのひとつです。【木下】



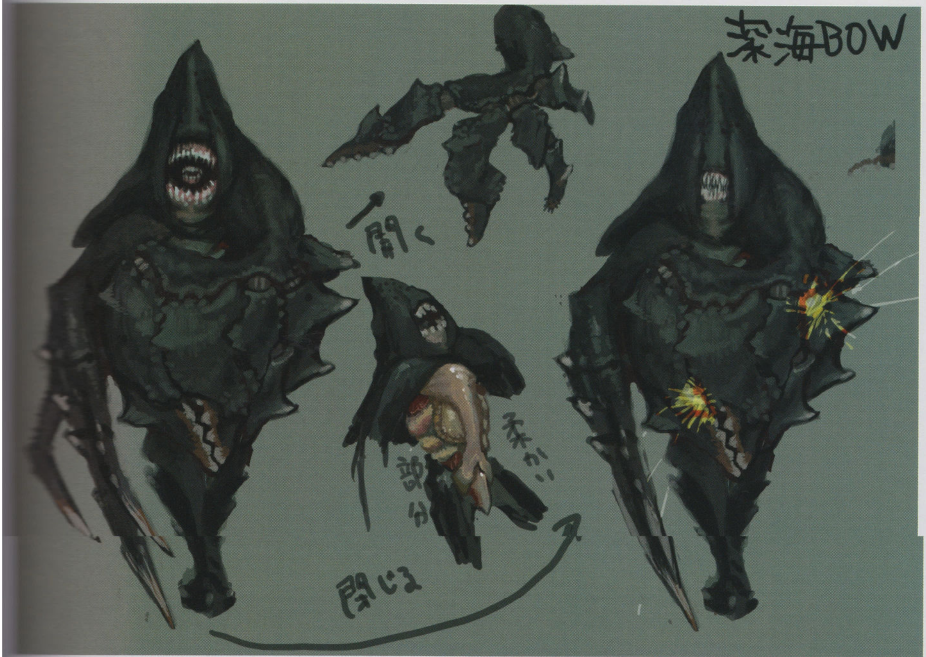
硬度が高いので
傷が少ない
光沢が鋭い
徐々に硬く
棘っぽくなる
甲殻
硬く細かくなり
盾になる
骨格
胸のスリットに
エラが見える
腹部は柔らかく
溶けたような
腸のグロい感じ
閉じる方向
閉じると盾になる
ノコギリザメの
鼻先と牙
サメには
いろいろな形状の
歯がある
足先を回すと
尾びれになる

+ 設定画2



+ 初期デザイン案







's comment

…を防御するという企画が決まっていたので、盾をどういった…にするかで迷っていた頃のデザインです。左手の盾に甲殻類を…ことで処理しようとしていますが、サメが薄れるという自己判断…の形になっています。【木下】

Draghignazzo

ドラギナッツォ

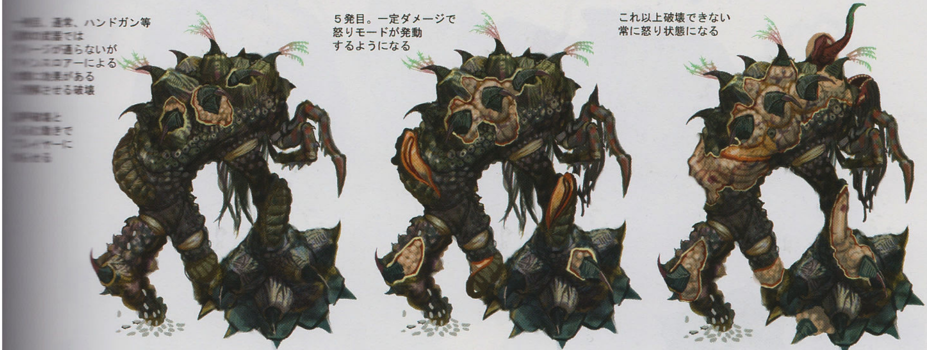
無数の個体が集まり、ひとつの生命体として活動する群体生物。個虫は尾索動物のホヤ類同様、無性生殖を繰り返し、増殖しつづけることで群体を形作る。さらに個虫はそれぞれ体表面から特異なカルシウム分を分泌して群体全体を堅い表皮で覆っており、その体長は十数メートルに達することもある。なお、ドラギナッツォ（残忍な竜）の名は、ダンテ・アリギエーリ著の「神曲」に登場する悪魔からとられている。



+CG

Creator's comment

「不定形なイメージのものを足したい。硬い奴・フジツボみたいな」、「はぁ？」という感じで高松アートディレクターからデザインを依頼されたクリーチャーです。雌雄同体というイメージから、常に生殖状態を維持しようとする気持ちが悪い奴らです。【木下】







Creator's comment

動き方が想像できないと意見があれば、動きのイメージを描き……、扉が通れそうにないと意見があれば、体を分割し……。デザイン作業は人にやさしくないと務まりません（笑）。【木下】


出てる状態
フジツボ
水ゾンビ



南米
ピコロコ
前
ヨコ
攻撃
キーアイテム
二つの頭のようなものが
協力して飲み込む
オネコン
髪の毛のような回虫
振り返ってアイテムを掴む





Creator's comment

二人三脚で手のひらの形になる!!　って気づいたときはキタコレ
たのですが、高松アートディレクターに却下されました……。
ぱいに二人三脚が迫って来る恐怖。あると思うんだけど。【

WallBlister

ウォールブリスター

新たに確認された未知のクリーチャー。その形態からt-アビスとの関連が推察される。しかし、感染による突然変異体なのか、それとB.O.W.として開発されたものなのかはいっさい謎に包まれている。



+CG【UE】

Designer's comment

コロッサルスクイッド！　爪が生えたイカの存在を知った時、みなさんは[illegible]じゃないですか?　僕は驚きました。デザインではわかりにく[illegible]人間の手を加えて10本の腕で構成しています。【木下】

＋CG（球体）【UE】



＋設定画【UE】





―初期デザイン案【UE】



Creator's comment

擬態するイメージからヒョウモンダコもモチーフにしています。決定稿であるP.136の設定画には、背中側にコウモリダコの光る器官が入っています。後ろが眼だと思って前に回った敵を殺します。【木下】

Malacoda

マラコーダ



+CG

ウィルスに感染した水棲生物が巨大化したもので、ウナギのような長い胴体を有する。マラコーダの幼生はわずか1cmほどで、その小さな体を生かして宿主に寄生し、宿主をウィルスに感染させてしまう。そしてt-アビスと分泌物によって宿主の新陳代謝を高め、宿主を巨大化させながら成体へと成長していく。そのため、成体のサイズは宿主の大きさに依存している。

Creator's comment

寄生虫というイメージで、頭部は南京虫の様な質感をイメージしました。南京虫の特殊な形状は何ともいえない生命感がありますよね。寄生性カイアシ類の中で似たような形状の物も見つけましたので、それらを参考に構成したイメージです。メダマイカリムシの卵嚢が良い形してますよ。【木下】

—宿主（クジラ）CG



—設定画1



＋設定画2



＋宿主（クジラ）設定画1



Creator's comment

海中のウィルスの発生源が海上に現れたというイメージです。体の上部からウィルス[illegible]い水を撒き散らし、水は赤い雲となって空を舞い、感染が広がっていくというイメージ[illegible]設定上、自然に潮を吹く大型の生物（クジラ）になりました。【木下】







+ 宿主（クジラ）設定画2





Norman
ノーマン

+CG



国際テロ組織ヴェルトロのリーダーであるノーマンが、自身の体にt-アビスを投与しつづけて、変異した姿。眼光でプレッシャーを与え、正常な判断力を奪い去る能力をもつ。

Creator's comment

スタンダードな形で勝負したい、という企画班の要望で、タイラントを継承する形を意識しました。人間の皮膚が内部からの膨張に負けて裂けているイメージと、肺とエラ呼吸で水中での活動も可能という海に特化した生物兵器の形状を合わせてデザインしました。【木下】


真正面
酸素とり込む
エラ
真横


蛇腹剣
3つのモード
大量の
酸素を取り込む
えら
爪



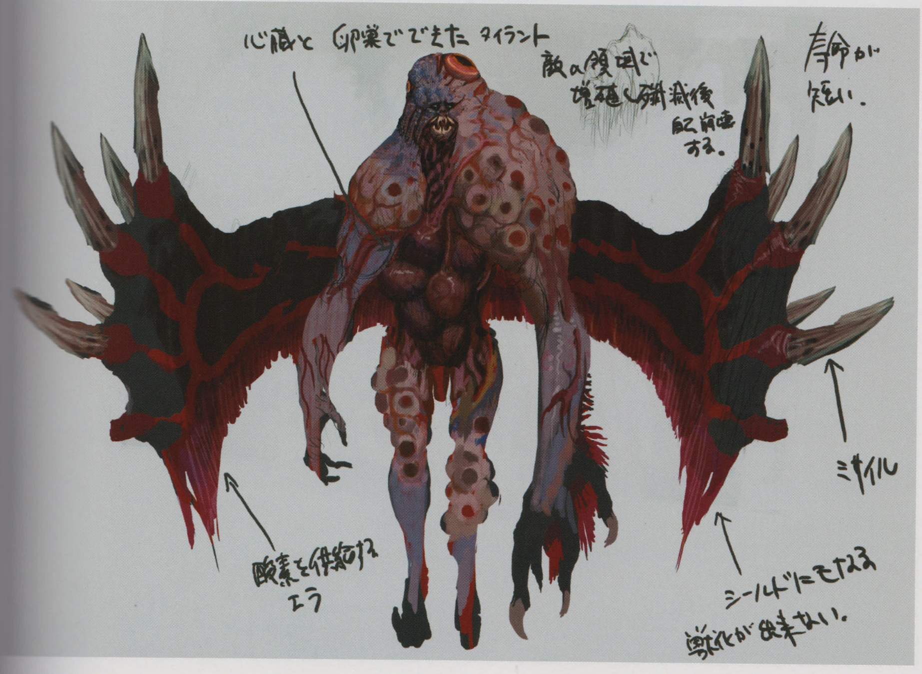
Creator's comment

赤い水そのものはどういう組成で成り立っているのか？　それ自体の[illegible]をビジュアルで表したいと思いました。人体実験の積み重ねや、[illegible]生物の怖さを抽出するという考察の過程です。【木下】

Creator's comment

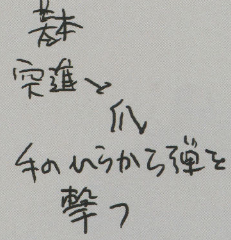
単純な発想に戻った時期のデザインです。変異前のノーマンの形状を継承したタイラントのイメージ。海を越えられる破壊兵器として考えた卵巣タイラント。空間を立体的に使用できる4本足の獣型(P.148)。変異の際に体のどの部分が裂けるか?(P.149)ということもこの時期に考えていました。【木下】






つかまえにくる
手でほおってくる投げ飛び道具
ウィルス結晶で
対象の水分で
再度活性化する
ウィルス兵器
結晶となってはえてくる。
獣化
移動空間が広大な
壁、天井
速度もあがる





Creator's comment

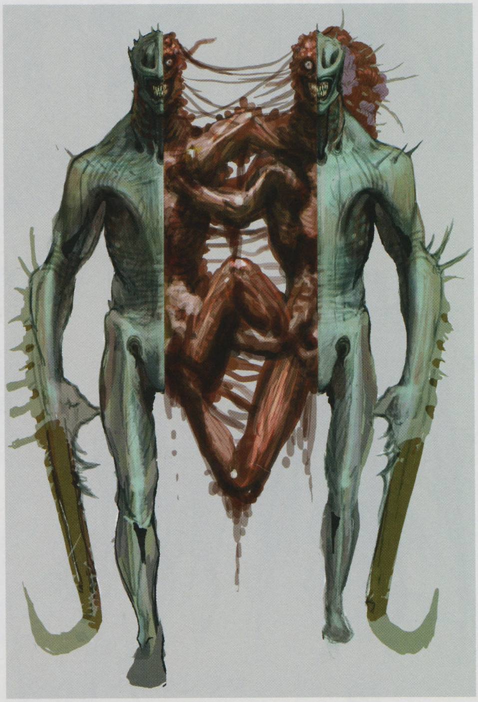
企画の提案で2段階変異を考えていた頃のものです。弱点が必要であったり、飛び道具が欲しいであったり、様々な課題が上乗せされていた時期ですね。結果的に、眼で幻影を見せるという企画でデザインが収斂されていきました。【木下】






赤水を
巨大な







Creator's comment

眼で幻影を見せるということで、最初に複眼でできた体という案を考えました。眼のレンズを利用して体内の発光物質を周囲に投射するというシステムです。ただパッと見で理解できないと感じました。顔の中央が分割されて巨大な眼が現れるというアイデアはここで生まれました。【木下】


ノーマルマップ
の濃淡で
表情の
ありなしを表現









ノーマンラフ



Creator's comment

こういうラフが各キャラクターごとにあります。欧米的なイメージや日本的なイメージ、描いてみて自分が恥ずかしい感じや自分が恰好をつけてるような感じ。周囲の人がどれに反応するかを見ながら自分の方向を選んでいきます。【木下】

Aculeozzo
アクレオッゾ

フグのような外観をした、ギオッゾの一種。通常のギオッゾとは異なり、鋭い牙をもっていないが、驚異的な跳躍力と硬い表皮を有している。


+CG

Creator's comment

「レイドモード」専用のレアなクリーチャーです。この敵を見つけた際に少し幸せな気持ちになるような、ゆるいデザインにしています。元ネタはフウセンウオ。【高松】

Draghignazzo -Larva-
ベビードラギナッツォ

ドラギナッツォの幼体。小柄ではあるものの、成体と同様に硬い外殻で覆われており、生命体を見つけるやいなや、強烈な突進や腕部による叩きつけを行ってくる。


+CG

Creator's comment

小さいのが出てくると親子的な生活感が出て、倒すことに罪悪感が出るんじゃないか？ と言っていたスタッフもいましたが、雌雄同体で小さい恋人たち。躊躇はいりません。【木下】

Ghost Norman

ゴーストノーマン

亡者たちがはびこるゴーストシップの主。その肉体は怨念に覆われたかのように黒く、体を這う血管は地獄の怒りを表すかのごとく赤くたぎっている。この異形の生物は、ゴーストシップに乗船した者に絶望を与え、永遠の船旅をさせつづけるといわれている。



+CG【UE】

Creator's comment

「レイドモード」専用の強敵です。ブラックとレッドの悪そうなカラーリング。ゲーム中では見えにくいのですが、心臓からのびる赤く太い血管はドクドクと激しく脈打っています。【高松】

Other Creature

その他のクリーチャー

＋Episode 1-1 ダクト内の死体設定画



Unused Creatures

未登場のクリーチャー















Creator's comment

P.156の未登場のクリーチャーは、レイチェルに変更があるまで、変異NPCとして存在していました。上の雪男のようなクリーチャーは、完全に透明になるためのキャラクター案です。透明な[illegible]は光をとらえられないのでは？　という違和感から、耳しかないソナーキャラになっています。【木下】
[illegible]海を意識したクリーチャーたちだと思います。当時エビの奴が、かなり良いと思っていました。その想いは今でも色褪せていません!【野山】









Creator's comment

P.157のイソギンチャクとセットで出てくる、非常に厄介な[illegible]
マノミ（下段左側）が必要と思い描きました。【野山】



ENVIRONMENT





Creator's comment

ゲームの舞台となる豪華客船です。気品ある姿とゲームで必要な部屋数に合うように、サイズの整合性をとるのがメインテーマになったデザインでした。【高橋】

船尾倉庫



Creator's comment

ウーズの巣という設定の部屋です。ダクトを移動して、食料となる人肉を運んでは溜め込んでいます。衛生面には頓着しないのでダクトが詰まり気味です。【高橋】

ギャレー

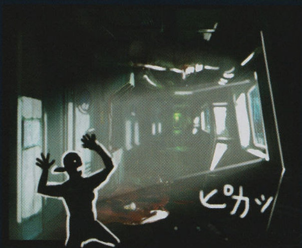


Creator's comment

ウーズ初登場のシーンだったので、流しの排水口から不気味に出て来て欲しかったのですが——さすがに穴が狭いだろうということで床下からの登場となりました。【高橋】

船員部屋前通路





Creator's comment

デザイン初期段階では、ウーズの出す体液は、赤潮が煮詰まったようなイメージで考えていました。しかし、血にしか見えなかったので白色に変更になりました。【高橋】

医務室



Creator's comment

ゲーム構築中の未完成のデザインでしたので、実際のゲームではだいぶ変更されています。デザイン画ではスーツ姿の中年男性がウーズに血を吸われています。【高橋】

ホール





Creator's comment

一番華やかな部屋にしたかったので、オペラ座をイメージしてデザインしました。【高橋】



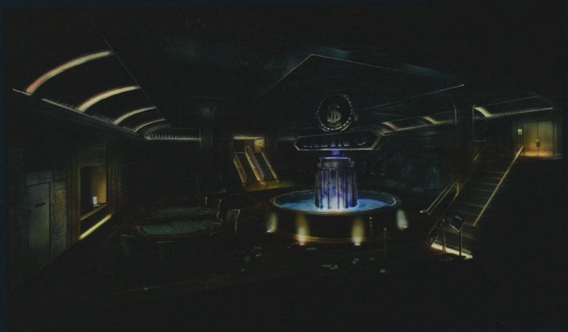


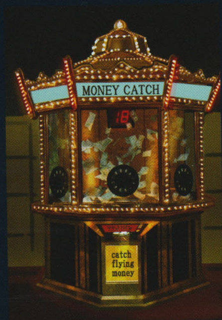


Creator's comment

フランスの街と路地裏をイメージした部屋です。ゲーム中でも、クリーチャーが沢山出現する賑やかな部屋になっています。【高橋】





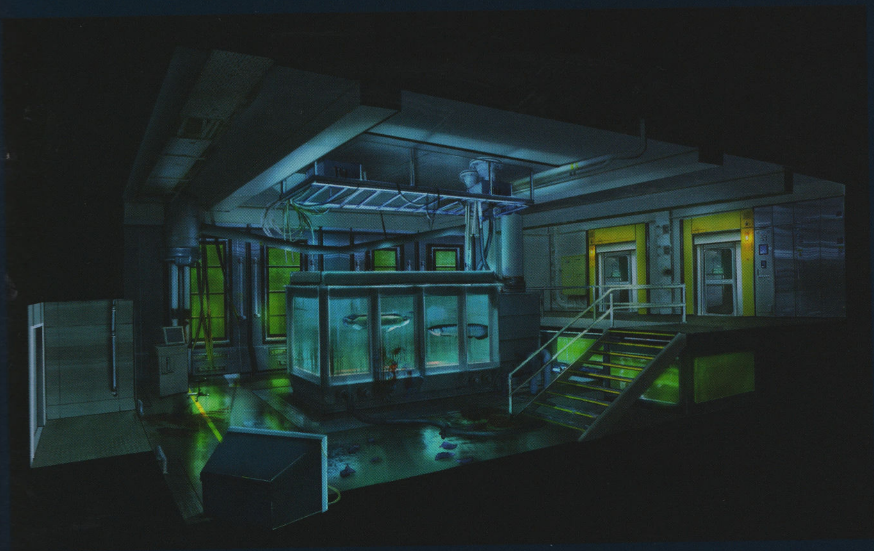


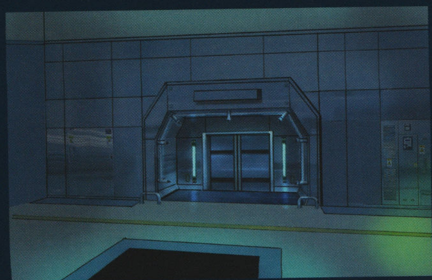


Creator's comment

カジノということでバニーガールを出演させたくて、どのデザイン画にも入れていたのですが、バニーガール自体に版権があるということで、デザイン画から消されてしまいました……。実際のゲーム中では海にちなんで人魚に変更になりました。
【高橋】













Creator's comment

船の中で巨大な装置が動き、流れている大量の水の色が変わるというのがデザインテーマの部屋でしたが、巨大な装置を狭い船の中にどう格納させるか……つじつま合わせにモデル制作班の頭を悩ませてしまいました。【高橋】

BSAA本部



Creator's comment

ゲーム中はイベントムービーのみに登場する、司令室っぽい司令室です。実際はたくさん人が働いていましたが、人がいない方がムードがあります。【高橋】

テラグリジア沿岸

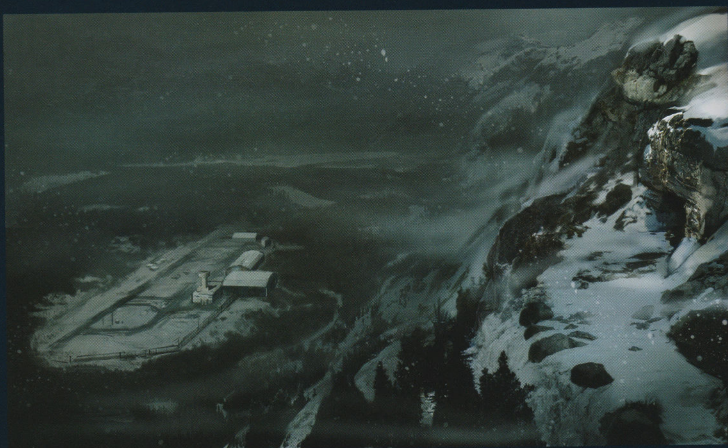


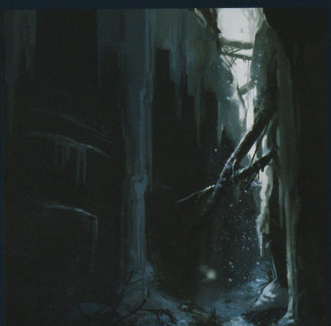


Creator's comment

バイオテロによる汚染物質のため廃れた漁村という設定のデザインです。当初は寒さを感じさせるような青っぽい画面イメージでしたが、ゲームの舞台が船と海で、青い画面が多いということでブラウン系の画面になりました。【高橋】







Creator's comment

深い谷間と氷の中を寒がりながら寂しく歩くというイメージの[illegible]した。実際はジェシカやフェンリルと、ワイワイ賑やかな[illegible]ました。【高橋】

アジト地下室



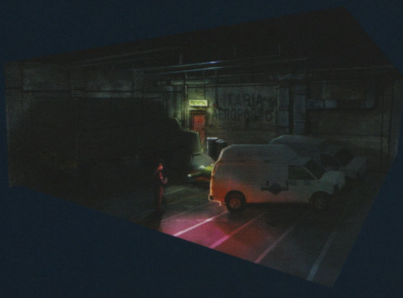




Creator's comment

初期段階では無人偵察機が飛行する予定でしたので、デザイン画には描かれています。射撃場もあり、射撃訓練も行える予定でした。【高橋】





墜落現場



Creator's comment

雪と炎と煙で見せる、効果セクションがメインの
部屋でした。透明になるファルファレルロも出現
して面白い部屋に仕上がりました。【高橋】

空港







Creator's comment

ウォーターフロントの近未来都市という設定でした。未来的なデザインは苦手で非常に苦労した部屋です。【高橋】


M3-1
M3-3


NSF

クイーン・ディード



Creator's comment

沈没船という個人的に魅力的な設定の部屋でしたが、入口は船尾のハッチからということで船の壊れ方はやや抑え気味になりました。ゲーム中では壊れた船内から外が見えたり、サメがうろついていたり面白い部屋に完成しています。【高橋】

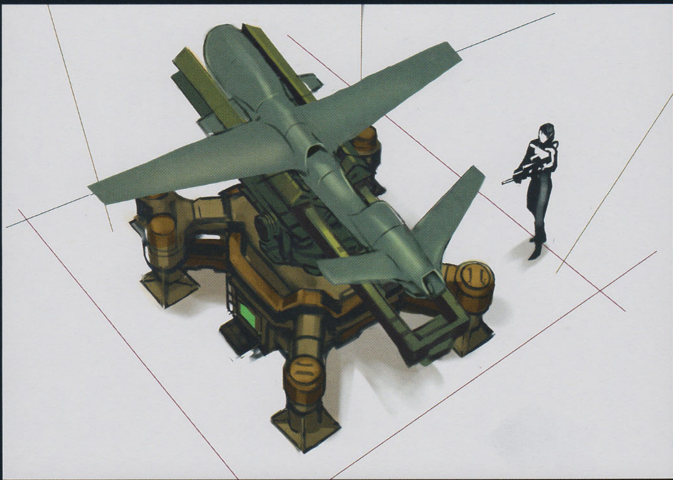
食堂（クイーン・ディード）

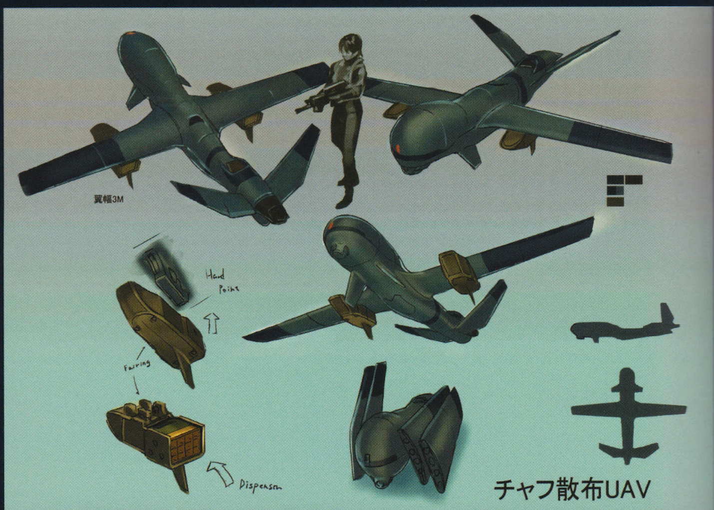


Creator's comment

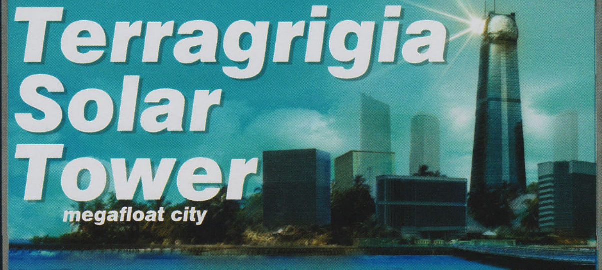
死んだ仲間への弔い、壁に刻まれた脱出までの日数。愛と憎しみがテーマの部屋になりました。【高橋】

+UAV





+テラグリジアタワー看板



Creator's comment

テラグリジアにt-アビスウィルスを散布するために使われたUAVです。本物はもっと大きい型が多いのですが、デザイン当初の設定で船内に散らばったパーツを組み立てて使用することになっていたため、結果的にかなりコンパクトなサイズになっています。【高松】

EXTRA



Movie Storyboard

ムービー絵コンテ集

作中で挿入されるムービーの絵コンテを公開。細かく書き込まれた指示に注目したり、実際のゲーム画面と比べてみるのも面白い。

＋オープニング







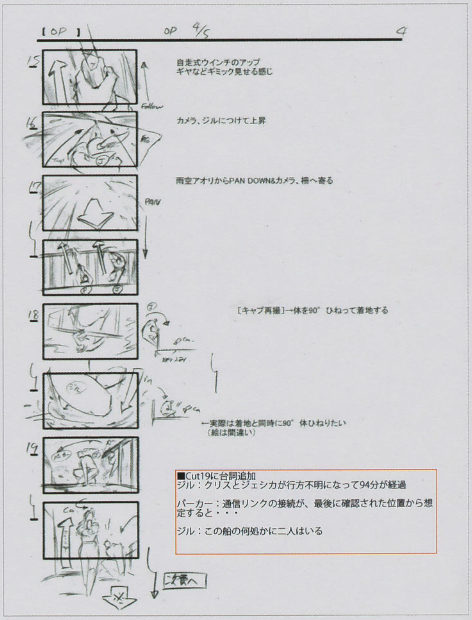








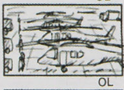




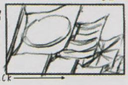
[11_095]CG

16


○cut 〜はFBCのプロモ映像風
米国っぽい場所の基地：野外
演説するモルガン

17


ずらっと並ぶFBCの装備・ヘリや車両
カメラクレーンアップ
＊実際のFBC・BSAAロゴなどは全て仕様に准じて下さい

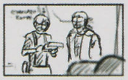
18


米国・英国・フランスなどの旗とともにFBCの旗

キャスター（OS）「FBCは、大国政府主導による最大の対バイオテロ組織
として設立され、テラグリジアでの対応において指導的役割を担いました」

19

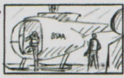

○対策本部・以降cut22まで手持ちカメラ風
慌ただしく働く部員（コンピュータ前・歩き・電話など）
スクリーン前のパーカーとレイモンド

20


21


○テラグリジア街中の通り・某所A
避難する民間人を誘導するFBC部員数人＆ジェシカ

キャスター（OS）「一方、国家間の利害を越えてバイオテロ対策を
行うNGO、BSAAはオブザーバとして
テラグリジアに入りFBCのサポートに当たりました」

22


cut24〜26：夜
ヘリから降り立つオブライエン。
書類を抱えてややぎこちない感じ

23


迎えるモルガンがフレームイン。

同・二人のアップカット

[11_095]CG

24


キャスター（OS）「《ヴェルトロ》を名乗るテロ組織によって放たれた生物兵器B.O.W.。
彼らは不死身の怪物であり、隔離された海上都市で被害が広がり続けました…」
○テラグリジア街中の通り・某所B
屋上からの俯瞰。
避難で渋滞する車の間を歩いて避難する住人。
画面外から走って逃げる人々がフレームイン

–


それに続いてハンター数匹がフレームイン

25


同所・地上。
望遠
逃げ遅れた人に後ろからハンターが襲いかかる。

26


○テラグリジア街中の通り・某所C
住人が角から大通りに数人逃げてくる。
最後に出て来たFBC部員がターンして背後に射撃

–


そこにハンターAさんが飛びかかる。

–


カメラはラフにZI
さらにハンターBさんも他の住人らを追いかけて後ろを横切る。

27


○テラグリジア街中の通り・某所D
望遠
FBCの装甲車の上で部員をつかんで振り回すハンター
それをとりまきながら攻撃出来ないFBC部員

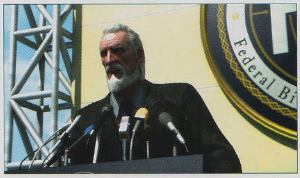
28


○ワイド
各所で煙の上がるテラグリジア

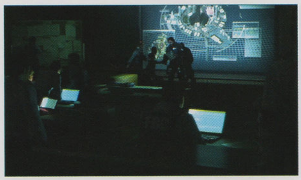




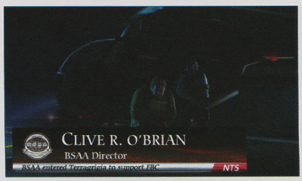












+ パーカーとの別れ





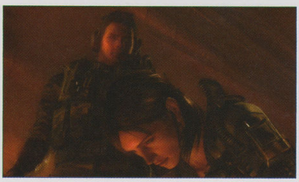




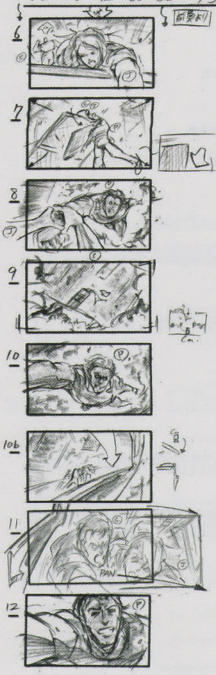








【EP 】 92-60-00 2/3 P 11



6
そのままパンアップしてジルの方へカメラ
クリスが走ってきてフレームイン
ジル「パーカー！」

7
アオリワイド、ゆっくりZOOM BACK
ギリでつながっていた床板（グリッド）が
カメラに向かって落下
クリスが手を貸す

8
マフカン
ぶら下がるパーカーの下で小爆発

9
超ワイド　アオリ
別の小爆発ナメの３人
画面揺れ、パーカーが少し落ちて、
ジルの手が離れてクリスだけが支えている形になる

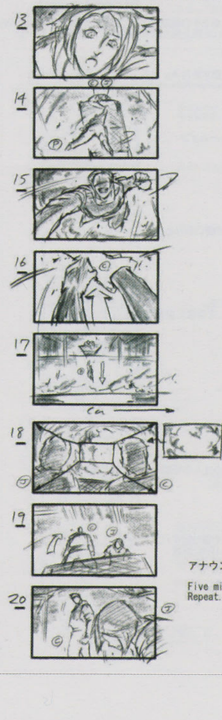
10
階下は炎の海
パーカー「ったく！とことんついてない夜だぜ」
Damn it! This is just not my night...

10b
全体フカンワイド
天井からパイプなどがゆっくり落下

11
アオリのクリス
クリス「くっ…」
Hrgg...
倒れるパイプとクリスからジルに向かってPAN→
cut10bの落下物が背景に見切れる

12
パーカー「楽しかったぜジル。いい船旅だった」
Good times, Jill. It was a nice ride.

【EP10】 92-60-00 3/3 P 12



13
ジルリアクション

14
クリス「くそっ」
Damn it...

15
パーカー「じゃあな、みんな…」
See you, guys.

16
パーカーがクリスの腕をつかむのを止める。クリスの手からパーカーの腕が滑り抜ける。

17
超ワイド
水面の火の海の中へ落下してゆくパーカー
ゆっくりカメラ右トラック
見せ方は背景データに合わせる。

18
マフカンに近いカメラ
空舞台から始まり、ZOOM BACKして
ジル＆クリスナメになる

19
ジル「パーカー…」
Parker...
アナウンス「自爆まで残り５分。速やかなる避難を勧告。
くり返します。自爆まで残り５分。速やかなる」
Five minutes to detonation. Evacuate immediately.
Repeat. Five minutes to detonation. Evacuate...

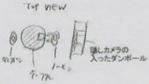
20
クリス「ジル…先を急ごう」
Jill... We have to go.
ジル「ええクリス。わかってる」
Yeah, Chris... I know...

C2-050-0 ④

15 

隠しカメラA(2D)
前ボケ越しの座っているノーマンの後ろ姿
ファイルを読んでいる

ノーマン「…それで散布手段は？」
Norman「The means of dispersion?」



– 

モルガンがフレームインしてノーマンの前

モルガン「用意した偽装客船にUAVを積んでおいた。」
Morgan「The cruise ship is equipped with a UAV.」

– 

モルガン「散布に使えるだろう。」
Morgan「That's your delivery system.」

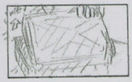
16 

アオリ
ノーマン、ファイルを見たまま

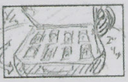
ノーマン「いいだろう。ブツを見せてもらおうか」
Norman「Very well. Now, show me the goods.」

17 

アオリ
モルガン、床の上のアタッシュケースをテーブルにのせる（画面外）

18 

ノーマン側からのカメラ
アタッシュケースを開けるモルガン

– 

ケースを回すモルガン

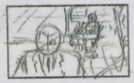
19 

目線だけファイル①からケース②へ向けるノーマン

モルガン(OS)「t-Abyssだ。」
Morgan(OS)「Bonafide T-Abyss.」

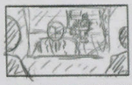
ノーマン、モルガンへ視線を移す③

C2-00-60 ①

25 

BSAA 1F

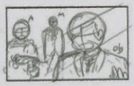
スクリーンに映る
モルガンとノーマン(ビデオ静止画)

– 

カメラ引くとスクリーンを見ている
FBCとBSAA職員

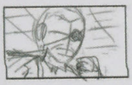
26 

顔見合わせるFBC隊員

27 

BSAA執務室
下をのぞき込むオブライエン

モルガン「…あー。見ての通り。
これでも言い逃れをなさいますかな？」
O'Brian「As you can see.
it's not likely that you'll be wriggling out of this one.」

28 

モルガン「BSAAを見くびっていたようだな。きみのことも、だ」
Morgan「I seem to have underestimated the BSAA. And perhaps you, as well.」

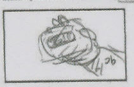
アオリ

オブライエン「あー。きみたち」
O'Brian「Gentlemen, if you please?」

29 

FBC部下A、モルガンから部下Bへ
視線送る
→ カメラ PAN
視線受けたBは、銃を下ろす
モルガンの方へ歩むオブライエン

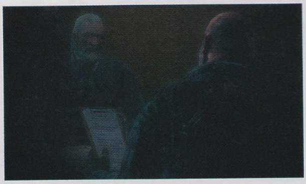
オブライエン「お返ししましょう。」
O'Brian「You can have this back.」

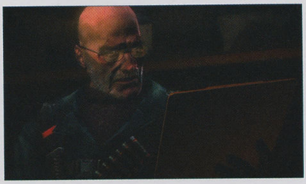
30 

歩くオブライエンの手の中のアンプル
オブライエン「あなたが封鎖していた《テラグリジア》付近の海岸で見つけたものです。」
O'Brian「We found it in the off-limits area near Terragrigia.」

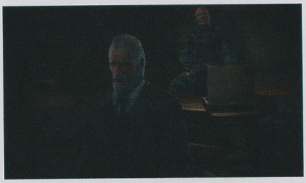
31 

アオリ2Shot
オブライエン「あ。解析も済んでいます」
O'Brian「Neutralized, of course.」
モルガン「…オブライエン君、きみも心の底では気づいているのだろう？」
Morgan「Director O'Brian, surely you understand our dilemma?」





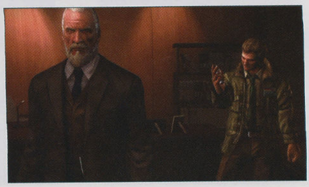












Promotional Materials

販促物

ポスターやポップといった店頭でのみ見られる販促物のほか、雑誌広告も掲載。
販促物は組み立てる前の貴重な姿も確認できる。

+ B2ポスター1【3DS】



+ B2ポスター2【3DS】



+ B3半裁ポスター【3DS】









+ 棚用ポップ【3DS】



+ B2カットアウト【3DS】



＋組立式ポップ【3DS】



＋雑誌広告1【3DS】



＋雑誌広告2【3DS】



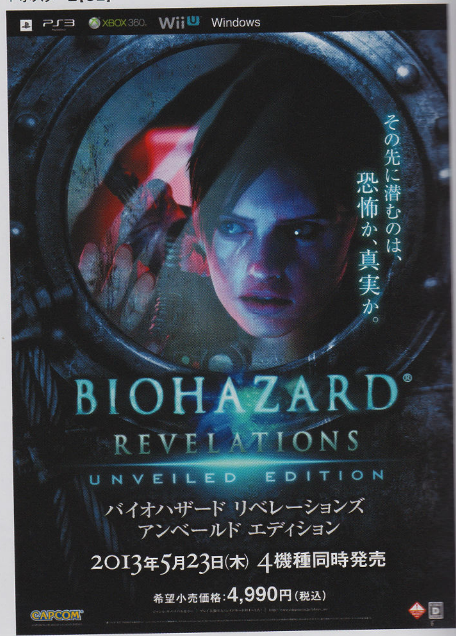
＋雑誌広告3【3DS】



+ ポスター1【UE】



+ ポスター2【UE】



+ 棚用ポップ【UE】



+マルチフラッグ【UE】



+カットアウト【UE】











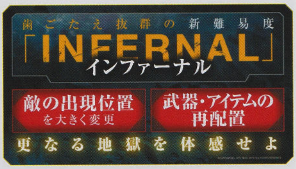














＋スイングポップ【UE】



＋雑誌広告1【UE】



+ 雑誌広告2【UE】



+ 雑誌広告3【UE】



Related Goods

関連グッズ

イーカプコン限定アイテムから有名ブランドとのコラボレーショングッズまで、『バイオハザード リベレーションズ』の世界はゲームだけにとどまらない。

限定生産商品等は、すでに完売している場合がございます。各商品の詳細は、公式サイト等でご確認下さい。

バイオハザード リベレーションズ LIMITED EDITION（イーカプコン限定版）【3DS】

ニンテンドー3DS版『バイオハザード リベレーションズ』では、「BSAA特製クロスショルダーバッグ」がセットになったイーカプコン限定版が販売された。BSAAのロゴがあしらわれたバッグは、日常での使いやすさを追求したシンプルでスタイリッシュなデザインとなっている。特製のマイクロファイバークロスも付属。



＋BSAA特製クロスショルダーバッグ ＆ BSAA特製マイクロファイバークロス

バイオハザード リベレーションズ 先着特典DVD「REVELATIONS REPORT」【3DS】

ニンテンドー3DS版『バイオハザード リベレーションズ』の先着特典。ジェシカのレポートムービーや開発者インタビューなどが収録された貴重なDVDだ。



バイオハザード リベレーションズ　ポーチ for ニンテンドー3DS【3DS】

ニンテンドー3DS版『バイオハザード リベレーションズ』の発売にあわせて、ニンテンドー3DS本体の収納ポーチがリリース。マットブラックの落ち着いた色合いに本作の流れるようなタイトルラインが印象的なポーチだ。



発売元：MSY株式会社　価格：1,600円（税込）

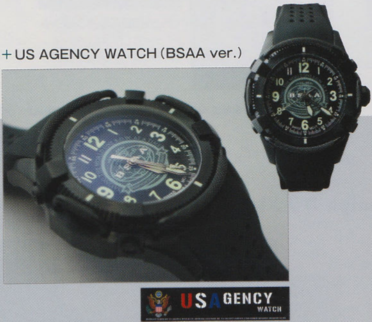
バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション イーカプコン限定版【UE】

「PREMIUM SET」は、ゲームソフトに加え、ミリタリーブランド「US AGENCY」とのコラボウォッチ、BSAA特製カードケース、スペシャル アレンジトラックの計4点がセットになった豪華限定版。ソフトとコラボウォッチをセットにした「BSAA WATCH SET」、ソフトとカードケース・アレンジCDをセットにした「LIMITED SET」も見逃せない。
イーカプコン▶http://www.e-capcom.com

+BSAA特製カードケース＆
スペシャル アレンジトラック



+US AGENCY WATCH (BSAA ver.)





完全限定エアガン「サムライエッジA1　ジル・バレンタイン モデル」【UE】

『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』でダウンロードコンテンツとして登場する、サムライエッジ "ジル・バレンタイン モデル" のエアガンが発売決定。M92Fの進化版M9A1がベースの本アイテムは、リアルさを徹底追求した一品だ。完全限定生産で、シリアルNo.入り専用GUNケース付。







発売元：株式会社東京マルイ　今夏発売予定　価格：26,040円（税込）

GARNI×BIOHAZARD REVELATIONS UE アクセサリー 【UE】





+ガルニ×バイオハザードBSAA リング





+ガルニ×バイオハザードBSAA ペンダント

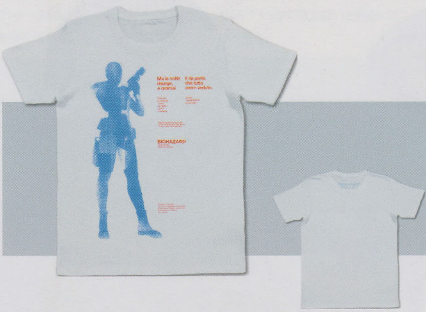
ジュエリー・アクセサリーブランドのGARNI(ガルニ)が『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』とコラボ。舵輪の扉をデザインモチーフにしたリングとペンダントは、中心にロンドンブルートパーズが使用されている。

発売元:有限会社ガルニ　価格:【リング】42,000円(税込)/【ペンダント】28,350円(税込)

BIOHAZARD REVELATIONS UE × graniph コラボレーションTシャツ 【UE】









『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』と、デザインTシャツを販売するgraniph(グラニフ)とのコラボレーションが実現。スタイリッシュなデザインが施された4種類のTシャツは要チェックだ。サイズはSS/S/M/Lの4つで男女兼用。

発売元:株式会社グラフィス
価格:1枚2,625円、2枚で4,200円(税込)/オンライン・モバイルは1枚2,100円(税込)

ALPHA×BIOHAZARD -REVELATIONS- オフィシャルアイウェア【UE】

+ALPHA N-3B
- dedicated for JILL - (JILL Use Only)



+ALPHA M-65
- dedicated for CHRIS - (CHRIS Use Only)



+ALPHA MA-1 VEST
- dedicated for PARKER - (PARKER Use Only)





米国防総省納入ブランドであり、全世界に数億人以上ものファンをもつ「ALPHA」が、『バイオハザード リベレーションズ アンベールルド エディション』との"コラボレートプロダクト"を開発。BSAA官給品をイメージして製作された、本格的な一品だ。

発売元：A&T INTERNATIONAL,INC.
2013年秋 一般店頭発売予定
価格：【N-3B】35,700円（税込）
【M-65】19,950円（税込）
【MA-1 VEST】19,950円（税込）

Files

FILE全集

ジルやクリスたちが探索中に見つけたファイルを公開。
テラグリジア・パニックから始まる一連の事件の真実が見え隠れしている。

「ジェネシス」マニュアルVer.1.0.9

<ジェネシス(GENESIS)とは>
製薬企業連盟によって試験開発中の高機能バイオスキャナーの愛称です。特殊な波長の放射光を照射して、物体からの反射を検知、解析することができます。
<ウィルス解析>
微量のウィルスでも検知し、その組成を解析することが可能です。
<ワクチン精製>
Ver.1.0.4以降のモデルでは、ウィルス解析データから簡易的なワクチンを生成できます。
<物品の探知>
放射光を利用して、特定の物品を探知することができます。内蔵メモリ内には、試用版として、銃弾や薬草などのデータが登録されています。探知可能な物が近くにあれば、モニタ右下のインジケータが点灯します。

【BSAA隊員に配布】

特殊体投入指示書

当作戦は"特殊体"初の実戦投入である。作戦従事者は下記の点を留意せよ!
1:"特殊体"の管理に関しては、責任者の指示による取扱手順を厳守せよ。
2:常に不測の事態に備え、緊急事態発生の想定マニュアルに沿った対処を実行せよ。
3:能力発現後の管理は困難を極める。輸送中は1時間ごとに麻酔薬を投与し、昏睡状態を保つこと。
4:"特殊体"試作の制御は確立している。しかし、実戦による運用時は未知数である。制御不能となった場合は専用ネットワークを使用し、作戦本部に直接通信せよ。

【北欧の雪山で発見】

Flight Plan

Type of Flight: IFR
Aircraft Identification: EC6177
Type of Aircraft: C-1306
Departure Point:
Redecilla del Monte Air Base
Destination:
Valkoinen Mökki Airport

【北欧の雪山で発見】

植物学 ~薬効を持つ植物について~ 第三版

人類は太古から様々な植物を用い傷や病を癒してきた。本書ではこの薬効を持つ植物の例としてアークレイ山地周辺に自生するハーブを取り上げ その概要を述べたいと思う。

鮮やかな緑色のこのハーブは疲労を回復するだけでなく自然治癒力を高め、傷の治りを早くする効果もある。また、免疫機能活性作用もあり、ウィルスの感染を防ぐ意味でも非常に有用である。

医療的な応用性も高く、救急医療の場でも用いられ始めている。近年多発しているバイオテロの脅威からあなたとあなたの家族を護るためにも、この薬草の常備を検討されたい。

【クイーン・ゼノビア　客室下階で発見】

FBC服務規程序文

FBCは合衆国における生物防衛の実施機関として、2001年制定の国家生物防衛法によって設立された。当文はFBCとその職員が職務執行に対しての権限を規定したものである。

FBCは国内もしくは合衆国権益に関した地域での生物防衛を専管し、他国の公衆衛生及び生物防衛機関との調整を行う。もって国民の生物学的な安全の確保に尽力しなければならない。

FBCは職員の職務執行に伴う支援・訓練・生物防衛に関する研究開発及び、その他活動に必要と思われる体制を構築し、国家安全保障会議の承認の下で、行動計画・予算を企画立案する権限を有している。

FBC議長は国家安全保障会議によって選出され、FBC職員を統括するだけではなく、政府内生物防衛部門の調整と戦略策定の一元化を担う、国家生物防衛コミュニティー長官を兼任する。

活動の実施に際しては、国家生物防衛コミュニティーに参加する国務長官、国防長官、国家情報長官、統合参謀本部議長などに対して、支援を要請する権利を有する。ことに国家生物防衛に関する場合は、優先的な協力支援が義務付けられている。

【テラグリジア　センタービル3Fで発見】

デイリークーリエ通信の記事・1

ロンドン・デイリークーリエ紙
ドナテッロ・ルッツァスキ著

ヨーロッパには一匹の怪物が出没している。その名はFBCだ。合衆国が対バイオテロのために設立したFBCこと連邦生物防衛委員。元来、怪物と呼ばれるような組織ではない。

だが現在ヨーロッパでは非難の的だ。テラグリジアで発生したバイオテロに対し、対策指揮をFBCが事実上独占して他国の介入を拒んでいるからである。

テラグリジアは代替エネルギーの研究開発のため、合衆国と欧州各国が共同で開発した近未来型の海上都市である。ヨーロッパ側は気候変動対策を目的に据え、合衆国側はアフリカ大陸の電力供給戦略から地中海に建設された経緯がある。

現在に至るまでは両陣営から派遣された共同委員によってテラグリジアは大過なく管理運営されてきたと言えよう。ところが、今回のバイオテロで事態は一変した…

条約では、テロ対策は合衆国とヨーロッパが同等の権限を有するとされていたが、唯一バイオテロという特殊な状況に関しては"FBCが対処を主導する"とされていたためである。

FBCはバイオテロ対処を目的に創設され、直属の緊急展開部隊を常時待機させるなど、欧州陣営とは比較にならない組織規模を持つ。非常事態発生時には彼らが事態収拾の主力になるという、合衆国の意向も働いた結果だった。

テラグリジア対策本部の指揮を執ることになった、FBC長官モルガン・ランズディールは、欧州陣営の介入を拒否しFBCのみで対策にあたることを宣言した。これに対し欧州陣営は自らにも権限があると主張。ランズディール氏と対立した。

未確認ながらFBCは甚大な人的被害を蒙っているという情報もある。ランズディール氏がその豪腕と知力による決断によって、バイオテロを払いのけ、自らの怪物のイメージを払拭できるかは記者にも分からない…

【テラグリジア　センタービル3Fで発見】

船内設備に関する案内書

従業員各位

当クイーン・ゼノビアでは、快適なクルーズさながら高級ホテルに宿泊したかのような滞在期間を過ごしていただけるよう、様々な施設を完備しています。

従業員の皆さんには、それらの施設を充分に理解してもらい、お客様の対応に当たるようお願いしています。

以下に、主な設備の説明がされています。各自、必ず読んで確認しておいて下さい。

<船内ホール>
総面積1500㎡のホールは吹き抜けの3階構造で、客船ホールとしては世界でも類を見ない広さを誇る。室内様式はゴシック調、天井シャンデリアはオペラハウスのような華美な雰囲気を演出。
<カジノスペース>
ホールに隣接したカジノスペースには、テーブルゲームの他、スロットマシンなどさまざまなカジノ設備を完備。運航期間中は、毎日24時間態勢で営業。
<レストラン・ショッピングモール>
プロムナードのモールには、世界各国のデザインとサービスにこだわりを持った多種多様なレストラン及びバーが出店。レストランと隣接したスペースには様々な雑貨や日常品を揃えた店舗もある。
<非常用通信室>
緊急の場合に備え、ホールに隣接して非常用通信室を配備。有事の際はホールをお客様の一時退避所とし、乗務員は非常用通信室から直ちに外部への救難信号を発信すること。
<ソラリウム>
開閉式ガラス張り天井を配したソラリウムは世界最大級の船内大型屋内プールを完備。まさに海上の楽園と呼ぶべきこの場所は、数多の船上のロマンスを生み育んだ。なお深夜のカップルの侵入には用心のこと。

【クイーン・ゼノビア　船橋で発見】

書き捨てられたメモ

神よ、いるなら応えてくれ。これは現実か。それとも地獄か。逃げ場なんてない。周りはクソったれの化け物だらけだ! 皆やられてしまった。生きている人間なんてもう誰も…くそ。あんな奴らの餌食になるなんて!

【クイーン・ゼノビア　船橋で発見】

"クイーン・ゼノビア"とその歴史

総トン数:148,000トン
全長: 335.8m
全幅: 52.3 m
全高: 93.97 m
出力:電動ディーゼル推進
乗客:2200名
乗務員:647名
排水量:90,000トン

パラグアス・ライン社の客船、"クイーン・ゼノビア"(フラッグシップ)は1978年建造。客船黄金時代である。1930年代を思わせるその内装は、建築家ジョージ・トレヴァー氏が失踪前に残した設計デザイン案を基にしており、建造当時には多くの人々が魅了された、と新聞記事に記されております。

船名である"ゼノビア"は、ローマと戦って敗れた古代パルミラの美しき女王の名前を冠し、20世紀の客船の中でも"大西洋の美女王"と称されるほどの人気を博しました。航空路線の発展により遠洋航海客船が低迷し一時は廃船の危機も囁かれたのですが、80年代後半に姉妹船と共にパラグアス・ライン社に買い取られ、動力を蒸気タービンからディーゼル電気推進に換装、船倉やキャビン増設工事も施工する大改装工事が行われ、最新鋭の設備を有するクルーズ豪華船へと生まれ変わりました。

改装後は、世界一周航海、南米一周航海などを幾度となく行い、近年では地中海を拠点にアフリカ各国を周遊する航路に就航しており毎年たくさんのお客様に海の楽しさと幸せを提供しております。

〜"クイーン・ゼノビア"とその歴史〜
1995年版

【クイーン・ゼノビア　船橋で発見】

303号室の書き置き

畜生 なんでこんなことになった!? 船内は化け物がウジャウジャ徘徊して、一瞬で船は壊滅状態になっちまった。見た事もない形の化け物だ…動きはぎこちないようだが、掴まれたらひとたまりもねぇ。

友人のハサンも化け物に喰われちまった。オレは銃で敵を怯ませてなんとかそのスキに逃げ切れたが、運よく腕を射抜けなかったら危なかった。どうやらあの化け物、腕の骨は脆いらしい。

だがもうこれ以上逃げるのは無理そうだ。あのとき挟られた足が痛ぇ…クソ…弾ももう残っちゃねぇし、どうすりゃ生き残れんだよ…

【クイーン・ゼノビア　客室上階で発見】

非常用通信室前に残された張り紙

この先、非常用通信室。関係者以外立ち入り禁止!
鍵が入用の方はプロムナードのいつもの店まで。

通信兵長

(その下に殴り書きでメッセージが記載されている____)

参ったぜ、大変な事態だ。船内は化け物だらけ。何もかもおしまいだ。俺はプロムナードに逃げるぜ。あそこなら店も多いし、食い物には困らない。

もし生きてる奴がこれを見たなら、いつでも来てくれ。いつもの店だ。俺は絶対生き残るぜ。アンタも生き残りたいなら俺に従うことだな。

通信兵長

【クイーン・ゼノビア　ホール2Fで発見】

通信兵長の日記

1日目
プロムナードに立てこもったのは正解だ。飯もあるし生きるには困らない。時々、扉の向こうでやつらが動き回る音が聞こえるが、ここには入り込めないようだ。ざまあみろ。他の連中が無事かどうかは分からない。だが俺は、何としても生き延びてやる。

2日目
クソ! 化け物の侵入を許した。まさかダクトを通ってくるとは思わなかった。俺様の腕なら蜂の巣にしてやるくらい楽勝だ。真面目に訓練した成果さ。お疲れ、俺様。それにしても目が覚めてるときでよかったぜ。今後はおちおち眠り込んでもいられないな…

3日目
昨日みたいなことがあってはのん気に寝てもいられない…神経がたかぶる。話し相手でも居れば気が紛れるんだろうが。疲れた、具合悪い。風邪ひくとまずいな。なるべく動かず体力の消耗を防ごう。頑張れ、俺。

たぶん4日目
高熱でダウンしてた。くたばってるとこ、化け物にみつからなくてよかったぜ。まだ頭がぼーっとする。感染症か? バイキンはいったかも? 首に大きなしこりできた。いたい。こういうとき独りはきつい。さびしい。

なんにちめ…?
話しあいてできたうれしい。なかなかイけるやつ。ジョークのセンスもある。おもろい。わらう笑う。でも顔、ちかすぎ。ずっとそばいすぎ。むこうもそういってる。けどせまくて動けない。

けんかした。
あいつくいものひとりじめ。よこで肉たべてる。おいしそう。おれのかおのよこ。すぐすぐよこ。でもおれにくれない。うまそうな肉。あのコのあたまのおにくおいしそう。

たすてけ
おれのからだ、よこどりされた　おれ　おれじゃない?
おれだれ?　たたすけ　よばなきや　メーデーめーでー
メヘエエエデエエエエ　にくにく　たべたべ　たべたひ
いいよおお

【クイーン・ゼノビア　プロムナードで発見】

清掃作業引継連絡書

(備考欄に手書きの文字がつづられている)

3月25日
プールの底に、フジツボみたいなものがこびりついていた。どこから入ったのか判らないがほっておくわけにもいかない。処理を頼む。

3月30日
駆除したはずのフジツボがまた発見された。何やら寄り集まって群体を形成している。新種か? 飼ってみたら面白いかもな。

4月10日
水を配分するパイプに欠損があったらしい。修理はされたが、ここしばらくこっちに異物が混ざった可能性があるそうだ。セキュリティ区画の偉いさんがやけに慌てていたが…あの新種と何か関係してるのか?

4月12日
ヤバいあれは新種なんかじゃない

(連絡書はここで終わっている)

【クイーン・ゼノビア　ソラリウムで発見】

航海上の安全対策について

この船には過去の船舶事故の事例を考慮し、海上人命安全条約で定められた以上の高度で独自の船舶安全対策が施されている。全ての船員は当マニュアルを熟読の上、緊急時に備えなければならない。

1. クイーン・ゼノビアは、船内動力供給ラインが二重構造化されている。船内のメイン動力供給ラインで障害が発生した場合は、船底の動力室でメインからサブラインへ移行することで、船全体への動力供給が可能となる。

2. クイーン・ゼノビアは独自の設計による横隔壁と縦隔壁から成る、自動防水隔壁システムが設置されている。緊急時には船底に設置された管理室で隔壁を操作でき、軽微の損傷レベルであれば以降の浸水を食い止めることが可能である。

【クイーン・ゼノビア　ホール2Fで発見】

カジノ従業員の日報

VIPルームのセキュリティを解く方法をようやく聞きだすことが出来た。あそこは金持ちの常連しか入れない部屋だっていうから、前から気にはなっていたんだ。

なんでもセキュリティを解くには、扉の隣にいるカジノガールにコインを与えてやればいいらしい。重さがたしか107g。まあ部屋に入るには安い額だろう。

【クイーン・ゼノビア　カジノで発見】

殴り書きされたメモ

親愛なる友よ。

もう限界だ、悪いが先に行く。奴らは、眠っているだけだ。いずれまた目覚める。だが今ならば…。

思い出しただけで身の毛がよだつ…。この世のものとは思えぬ醜悪な姿態。腐った内臓のような耐えがたい臭い。地獄の底から響くようなあの叫び声。恐ろしい…何が恐ろしいって今も体の震えが止まらないんだ。

心して読んでくれ。壁にできたクソッタレたあの水ぶくれ。あれは…再生の卵なんだ。どうか見捨てたとは思わないでくれ。こうするしかないんだ。俺は、生きて家族に会いたい…。友よ、お前の無事を祈る。

【クイーン・ゼノビア　カジノで発見】

何者かによる指示書

(何かのメモのようだ____)

クイーン・ゼノビア乗船後、可及的速やかに任務行動に移ること。標的となる2名の到着までの時間は少ない。本作戦をし損じることは許されない。冷静な判断と行動を望む。

1.部屋の確保
先ずは船員居住区に移動し、手近な部屋を確保すること。船内は未知の化け物の巣窟であると予想される。奴らに見つからぬよう周囲には十二分に気を配れ。

2.偽装工作の準備
事前に受け渡したものは標的攪乱のための偽装工作に使用する。同入の手引書に従い、速やかに設置せよ。なお設置後は、部屋から即時退避すること。※痕跡は絶対に残すな!

本作戦は標的攪乱が主目的となる。行動は迅速かつ秘密裏に行うこと。標的に見つかるな。接近時も直接戦闘は避け、身を隠すことを第一義とせよ。その後はこちらで対応する。

【クイーン・ゼノビア　船員居住区で発見】

誰かが記したメモ

（誰かが記したメモのようだ＿）

無理矢理連れて来られて気の乗らない任務だったけれど、まず一つ目は完了。地下リフトの鍵も手に入ったし、これで船底にも行けるわ。

この船…1年前にテラグリジア・パニックでテロリストの拠点だった船なのね。その証拠に船首でウィルス散布に使われたUAVを見つけたわ。おまけに船内に気持ち悪い化け物まで…いきなり襲うなんてありえないわ。まったく最低な任務よ。

頭が割れそうな痛さ…片目も取れて見え辛いしとっても気分が悪いわ。それに腕もおかしくなっちゃった。右手が真っ二つに裂けてるわ。

血みどろで骨が見えてるし、

どこかで治さなきゃ

（あとは血で汚れて読めない＿＿）

【クイーン・ゼノビア　船員居住区で発見】

教義文

（教義文のような内容が刻まれている＿）

運命とは、皮肉ではない。運命とは、あらかじめ決定づけられた崇高なる意志である。汚れた己を呪わぬ者は、猟犬の牙に食い殺される運命にある。

犠牲者に同情する余地はない。犠牲者が創りあげたこの世の穢れこそが我らの牙を錆びつかせてきた。息を殺し、牙を研ぎ澄ませよ。息を殺し、爪を食い込ませよ。全ての同志は、同じ大儀の下、身を伏せ、時を待っている。

猟犬こそが純潔な存在であり、猟犬こそがこの世の不浄を払う。我らは、ひとりではない。我らは、群れを成す猟犬、ヴェルトロなり。

Earl Brinvico

【ヴェルトロのアジト地下室で発見】

蒸気パイプ故障に関する報告書

整備担当各位

船底通路内の一部の場所で、パイプ接合部の蓋が外れた事を原因に蒸気漏れが発生中です。蒸気付近は強い熱を発しているので次の方法で蒸気を調整し、通行して下さい。

動力室には2本のレバーが設置されています。レバーを操作して 各アルファベットにメーターの針をあわせると、該当の箇所の蒸気漏れを止められます。

アルファベットの対応箇所は以下

A:機械整備室

B:動力室上階

C:動力室下階

尚、1ヶ所蒸気を止めるとそれ以外の箇所の蒸気は再度漏れた状態になります。通行を行う際は、その点も留意して整備を進めて下さい。

【クイーン・ゼノビア　船底区画で発見】

動力室に残されたメモ

動力再起動には、息の合ったコンビネーションが要求される。同時起動が必要だ。二つのキーを同時に回さなくちゃいけない。

それと再起動キーの1本は厳重には厳重を重ね、"例の場所"にしまっておいた。どうだ、わかったか？　要するに動力室のキーワードは、"噛み合う"ってことなのさ。

【クイーン・ゼノビア　船底区画で発見】

ヴェルトロ工作員の日記・1

2004年某日

我らの悲願、最終作戦がついに動き出した。我らが指導者ジャック・ノーマンより作戦の概要を聞かされたときは誰もが耳を疑ったが途方もない作戦は間もなく現実となる。これも閣下の鉄の意志と理想に応じた協力者たちのおかげだ。

作戦には今回の資金協力者が提供した偽装された豪華客船が使用されるらしい。堕落した人類文明の象徴たる豪華客船がウィルス散布の母体とは皮肉がきいている。私には客船の1隻"クイーン・ゼノビア"の接収に立ち会う任務が与えられた。

ベルナール・コルティ記す

2004年某日 作戦決行まであと12時間

身の内から震えがわきあがるのを押さえられない。興奮と恐怖、その両方だ。客船の船底奥に隠された研究施設には、新たなウィルスと実験により産み出された異形の生物兵器どもがひしめいていた…

新型ウィルスは水に溶け飲料水からも感染して人を怪物化する。別途に供与されたハンター型B.O.W.で地上を制圧し、その混乱に乗じてウィルスを散布する…この作戦により、あの醜く欲望にまみれた海上都市は確実に地獄と化すだろう。

地上に地獄を成さねば、人の目は塞がったままだ。ノーマン閣下はそう言った。あの銀髪の資金協力者もその信条に共感したのだろう。我らも同じだ。

ベルナール・コルティ記す

【クイーン・ゼノビア　展望台で発見】

ある自殺者の遺書

（筆跡は細く、震えている＿＿）

我々の命運は尽きたようだ。残弾はあと一発。最早戦う術はない。最後の一発は自分のために使わせてもらう。さらば友よ。

【クイーン・ゼノビア　客室下階で発見】

深海層におけるウィルス発見とその研究

モンペリエ海洋大学研究室が主導した、無人深海探査機による第4次ケルマデック海溝探査によって、水深9000mの超深海層で新種の狩猟採集型深海魚が発見された。

この深海魚は生物に大きな影響を与える高水圧環境にありながら、信じられないほどの高い遊泳能力と、獰猛性を持つ特異な特徴を有していた。

研究解析の結果、この驚異的な生命力の原因は深海魚固有のものではなく、発見された新種の魚類病原ウィルスにあるという結論に至る。ウィルスは"深遠"の名を冠し、秘匿名"ジ・アビス"と命名され、極秘の研究を続けることが決定した。

"ジ・アビス"は高水圧・低酸素・低温の環境下に適するために元来は、脂肪や水分の多い深海魚の体を変容させ、深海ではありえないレベルの高密度の骨格と筋力を作り出している。これが上手く働けば B.O.W.の活動圏は飛躍的に広がるに違いない。

ジ・アビスの感染力についてだが、血液感染ならば99.76%の確率で感染可能な事が判明した。ごく稀ではあるが、経口摂取では人に感染しないケースも見受けられる。

我々はこの驚異的なウィルスをより強力なものにするべく、更に研究を続けた。

（それ以上は擦れていて読めない＿＿）

【クイーン・ゼノビア　防疫区画で発見】

新型ウィルス開発経過報告書

今回発見された新たなウィルス、ジ・アビス。その遺伝子解析が完了に近づいた頃、某国組織のルートを通じて国際的製薬企業の研究機関が協力を申し出てきた。彼らから発案がなされたのはt-ウィルスと呼ばれる兵器ウィルスにジ・アビスを組み入れる改良型ウィルスの開発実験である。

新型ウィルスが完成すれば、海洋生物の遺伝子をベースにした、B.O.W.を作り出すことが容易になるだろう。生物兵器開発の扉がまたひとつ拓かれることになる。

だが新型ウィルス開発の研究は難航した。t-ウィルス遺伝子は人型を含む、あらゆる生物への異種間感染を可能にした。だがジ・アビスに由来する強力な変異スピードに耐えきれず、感染個体の肉体組織が崩れ落ちてしまうのだ。

この問題は感染初期のウィルスの活動を敢えて抑え、時間をかけて定着を図ることでクリアすることができた。さらに思わぬ副産物も生まれた。崩壊こそ免れたものの、新ウィルスに侵された個体の肉体は半ば液状化し、骨組織までが変異する。

これにより感染体は軟体性を確保し、わずかな隙間からでも神出鬼没に現れ、標的を襲撃することが可能になったのだ。さらには、溶けだした骨成分が外皮に流れ込むことにより、手足部位が硬化し、鋭利な凶器と化したタイプも確認されている。

この性質から新型ウィルスに感染した人体は"滴るもの"を意味する"ウーズ"と命名されることとなった。その容姿はフォルムこそかろうじて人型を保っているものの、生前の面影はなく、異形の怪物と呼ぶのが相応しい。

実験体による感染実験で、ウィルスの完成は日増しに近づいている。だが生物兵器ビジネスにおいて、ウィルスと対をなしたワクチンの開発がなくては商品として不完全である。

そのためには大量の臨床データが必要だ。少数のサンプル実験から抗体を見出すのは運任せであり、非常に時間がかかる。上層部では人為的なパンデミックが必要だ。という強硬論すら聞かれるらしい。それは今日で言う生物テロに他ならないのだが…

【クイーン・ゼノビア　防疫区画で発見】

"スカルミリオーネ"開発資料

スカルミリオーネは開発当初から有望視されていたサメのDNAを使用したB.O.W.である。そもそもサメは数億年前から形態変化がないほどに海の捕食動物として完成されている。そのDNAを組み込んだことだけでも兵器としての獰猛さと攻撃性は約束されたに等しい。

スカルミリオーネの形状は、先祖たるサメのフォルムを色濃く残しつつもまるで槍のような突起形の両腕と両足が存在している。

これは軟骨魚類特有の棘状である。楯鱗の一部が変化し、強固な筋肉繊維と結びついたものである。これによって突き刺し攻撃と地上動物さながらの俊敏な移動を行うことが可能となっている。

楯鱗の変化はそれだけに留まらない。硬度においては装甲車の前面装甲に迫るほどであり、サメのそれとは比較にならない。これにより正面からの攻撃に対しては、無敵ともいえる高い防御力を獲得することに成功したのである。

【クイーン・ゼノビア　防疫区画で発見】

新型ウィルスの完成について

我々の産み出した"t-アビス"。ジ・アビスとt-ウィルスの遺伝子を混合させたものである。その脅威を考えれば誇ることは出来ないが、海洋性ウィルス兵器という新

たな分野を開拓したこともまた事実だ。だが、これが最高の兵器と後世に名を残したとして、私は複雑な気持ちになる…

濃縮されたウィルス溶液を一定量以上海に解き放てば周辺に棲息するバクテリアを含む、ありとあらゆる海洋生物が連鎖的な感染を繰り返し、短時間の内に海洋全域が汚染されると研究データは予測している。

t-アビスに汚染された海はその生態系を一変させることとなる。この影響は地球環境全体に及び、人類がどれほどの被害を受けるかは想像もつかない。果たして、これがバイオテロを防ぐための研究の一環といえるのだろうか?

【クイーン・ゼノビア　研究施設上層で発見】

ヴェルトロ工作員の日記・2

2004年某日 作戦開始03日目

作戦は成功した。テラグリジアに地獄が顕現したのだ。散布したウィルスとそのバイオハザードによって街は滅び去ろうとしている。FBCの部隊が投入されたが、その戦果は生物兵器の前では語るに及ばない。

我らヴェルトロの目的は、完遂された。この世こそが地獄であると今こそ人類が気づく時がきたのだ。人々よ、目を開け!　世の真実に目を向けよ!

ベルナール・コルティ記す

2004年某日 作戦開始06日目

船内でバイオハザードが発生した…。ウィルスにより、同志らは次々と化け物になり、化け物が化け物を産み出す連鎖が続いている。なぜだ!　地獄を見るべきは我々ではなかったはずだ!

セミラミスの状況も同じだと連絡があった。全ての船で同時にウィルスが漏出…よもや偶然を思うべくもない。元より仕組まれた結果。そう。我々は道化だったのだ。

では誰が?　我らヴェルトロに裏切りは存在しない。であれば、あの協力者、銀髪の男だ。ヤツだけがここにいない。どうすればいいのです!　ノーマン閣下!　我々を導いて…

(紙は途中で破れている)

【クイーン・ゼノビア　研究施設上層で発見】

"マラコーダ"開発経過資料

コードネーム"マラコーダ"の開発はまったくの偶然から出発している。海洋生物のB.O.W.研究の過程で、我々は様々な魚類にt-アビスによる感染実験を行ったがその中の一匹が、ハダムシ病に感染していたのである。

ハダムシ病は魚類寄生虫病として有名であり単生類カプサラ科ベネデニア亜科のハダムシを原因体としている。マラコーダは、このハダムシが宿主と共にt-アビスに感染したことで、特異に変化したものをベースにB.O.W.として開発改良したものである。

マラコーダの幼生は小さく1cmほどだ。その小さな体を生かし宿主に寄生すると、幼生は先ず特殊な体液を分泌させて宿主をもウィルスに感染させてしまう。すると宿主もろとも自らも巨大化させながら成体へと成長していくのだ。

恐らくt-アビスと分泌物が相乗効果で新陳代謝をブーストさせるのだと考えられる。成体のサイズは宿主の大きさに依存する。危険なため実験ケースはないが、もしクジラ目科のような巨大生物が宿主ならどれほどの大きさにまで成長するか、想像もつかない。

【クイーン・ゼノビア　研究施設上層で発見】

ゼノビアにおける感染体経過観察記録

研究員ライアン

ID:503321

2004年某日

テラグリジア・パニック終焉宣言と時を同じくして我々は船を回収した。任務は迅速かつ秘密裏に遂行された。何者にも気付かれることなく…

"レギア・ソリス"でかの地が消え去った。今となっては、この船は"t-アビス"の感染経過・変異、その他を観察できる極めて貴重な実験場である。決して手放すわけにはいかない。

だが、船はすでにt-アビス感染者の巣窟。制圧は我々にとっても困難を極めた。今も、この場所に一時の研究拠点を設けられたに過ぎない。直にここも化け物どもに浸食されるだろう。残された時間は少ない…

2005年某日

ウィルスの経過観察は順調に進み、特効薬たるワクチンも完成した。もうここに用はない。施設を廃棄し撤退することを今日付けで決議した。

我々研究員にも少なからず被害が出たが、これも必要な犠牲だったとあきらめよう。ワクチン完成の報告には、いつも冷酷な銀髪の御仁、モルガン・ランズディール氏もお喜びになるはずだ。

(日誌が数ページ破かれた後に殴り書かれた記載がある____)

--研究データを送信するやいなや施設の扉がすべて封鎖され、冷凍睡眠からB.O.W.どもが蘇生しはじめた。捨て駒はヴェルトロだけではないとなぜ気付けなかったのか…逆に笑えてくる。

今になって思えば、事のすべてはあの方の掌の上での出来事だった…テロリストにt-アビスを供与してテラグリジア・パニックを起こさせ、人体感染の大量臨床データを確保。遅滞したワクチン開発に光明をもたらした。

一方、事態収拾の陣頭指揮には自らが立ち、遂にはレギア・ソリスを照射してウィルスとヴェルトロはおろか街ごと関与の痕跡のすべてを消滅せしめたのだ。結果、彼はウィルスの脅威を知った大衆の世論を勝ち得、FBCの権力強化を得るまでに至った。

自作自演…これほどこの言葉が相応しい事件は歴史上にも類をみないだろう。ランズディール氏の手腕には舌を巻く。そして我々の命が消えることで真相は完全に闇に葬られるのだ…

(文字がかすれて後は読めない____)

【クイーン・ゼノビア　研究施設下層で発見】

謎の日記

とうとう奴が動き出した。この日をどれだけ待ちわびたことか。作戦は必ず成功に導かなければならない。この時のため、俺はすべてを捨ててきたのだ。

モルガンを揺さぶり、真実の証拠を暴くためヴェルトロを再びこの世に蘇らせる。オブライエンから計画を聞いたときは危険で無謀な賭けだと感じたが、俺たちにはもう強硬策に打って出るしか手がなかったのもまた事実だ。

北欧の山中にアジトを偽装し、復活したヴェルトロが新たなテロ計画を企てているとの噂を消息筋を通じて、敢えてBSAAに流した。果たしてBSAAによる調査活動が始まるのとほぼ同時にモルガン周辺の動きも慌ただしくなった。

恐らく奴の犬が伝えてくれたのだろう。猜疑心が強く慎重なモルガンのことだ。仮にFBCに直接情報を流したとしても、こうはうまくいかなかったはずだ。東洋人が言うところの策士策に溺れる、というやつだ。

俺はクイーン・ゼノビアの奪取に成功した。奴らはヴェルトロに狙われることを恐れ、爆破処理のため船を移送しようとしたのだ。だがここに決定的な物証は残されてはいなかった。ここからは俺自身がこの壮大なオペラの表舞台に立つ必要がある。

BSAAメンバーをクイーン・ゼノビアに集め、その面前で俺自身がガスマスクを演じヴェルトロの実在を証明してみせるのだ。ヴェルトロの実在を信じたスパイは必ずモルガンと連絡をとる。そこには隙が生まれるはずだ。

オブライエンの報告では偽装アジトにも奴らが攻撃を仕掛けた形跡があるとのことだ。この作戦は流動的になる。状況によっては過酷な判断を迫られることもあるだろう。だが俺はやりきってみせる。たとえこの命を落とすことになろうとも。

【クイーン・ゼノビア　ホール1Fで発見】

デイリークーリエ通信の記事・2

ロンドン・デイリークーリエ紙

ドナテッロ・ルッツァスキ著

彼は幻影に彩られた怪物なのだろうか?　それともバイオテロを平定する現代の英雄なのだろうか?

FBC長官モルガン・ランズディール氏の堂々たる宣言を聞いた者は、その知性溢れる言葉と鋭利な眼差しに圧倒されるだろう。長年にわたって対外諜報活動に従事し、そのカリスマ性から裏社会でも怪物のような存在として語られてきたランズディール氏。

彼はバイオテロの危険性とその対処を行う専門機関の権限拡大を議会で訴えてきた。これにより、氏は今日に至るまでFBCこと連邦生物防衛委員会の長官の座を揺るぎないものとし、日の当たる権力の表舞台に颯爽と姿を現したのだ。

彼によって生み出されたFBCは、バイオテロ対処に大きな権限を持つ組織として国際的な公衆衛生・生物防衛の重要なプレイヤーとなるかもしれない。もちろん、それはランズディール氏の手腕に掛かっているだろう。怪物か?　英雄か?　氏の今後に期待したい。

【テラグリジア　センタービル4Fで発見】

ダンテの神曲

(開いた本の一部に線が引かれている____)

雨に打たれて亡者どもは
犬のように喚き叫び
背を向けて腹をかばい
腹を向けて背をかばう
このみじめな冒涜者たちは
ぐるぐるとのたうちまわる

ダンテ《神曲・地獄篇》第六歌

(ページの端に崩れた筆跡で文字が書かれている____)

教義にささげた命は、常に偉大なるジャック・ノーマンと共にある。

【クイーン・ディード　食堂で発見】

BIOHAZARD REVELATIONS UNVEILED EDITION CREDIT

Producers
Tsukasa Takenaka
Masachika Kawata

Directors
Kazuhisa Inoue
Koshi Nakanishi

Art Directors
Yoshizumi Hori
Satoshi Takamatsu

Project Manager
Toru Arikawa

Planners
Hidehiro Goda
Hajime Horiuchi
Seitaro Mizuno
Koichi Shimizu
Yoshitatsu Mori

Character Designers
Koki Kinoshita
Fuminori Sato

Model Designers
Satoshi Takamatsu
Keisuke Motozono
Tatsuya Ogawa

Background Designers
Shinji Mikami
Takanori Arai
Tomoko Takahashi

Motion Designer
Ken Yamazaki

Event Demo
Kazuhisa Inoue
Shungo Nishimura
Mitsuhiro Nakamura

UI Designers
Akiko Hashimoto
Junya Nishino
Daisuke Nakagawa

Software Support
Go Ozawa
Yuji Ohzono

Audio Directer
Yoshito Kato

Composer
Kota Suzuki

RESIDENT EVIL.NET
Koji Kanemori
Masahiro Takayama
Tetsuji Uchida
Fumiya Shirahama
Hisashi Takao
Shogyoku Gen
Miyoko Hayashi
Mio Takahashi
Kana Maeda
Luke Allardyce

Software Manual
Nanase Kikuchi
Minoru Nagaoka
Masako Homma

Localization Staff

English Lead and Translator
Mark Reichwein

English Editor
Jeff Windham

French Translator
Francis Ishii

French Editor
Ludovic Charroux

Italian Translator
Giuliana Poletti

Italian Editor
Gianluigi Riccio Shimizu

German Translator
Florian Seidel

German Editor
Maurice Ossenbrink

Spanish Translators/Editors
Federico Sauret Encabo
Patricia Trujillo Comino
Alberto Paqué Ramírez

Localization Manager
Miguel E.Gorti

Localization Engineer
Federico Sauret Encabo

Localization Coordinators
Kaori Funakoshi
Kilala Nawa

Senior Manager of Global R&D
Peter J. Fabiano

Cinematic Production
SHIROGUMI INC.

Producer
Hiromasa Inoue

Line Producer
Masayo Ono

Framework Cinematic

CG Director
Masahito Honda

Digital Artists
Hiromi Koide
Hisashi Tohyama
Yoshihito Odaka
Ayano Miki

Effects Designer
Chihiro Kondo

CG Cinematic

CG Director
Satoru Sasaki

Digital Artists
Masahiro Yasuda
Naomi Ohno
Saori Shimamura
Kensuke Yamamoto
Shun Carlos Fukushima
Keita Kawate

Editing
Santa Yamagishi

System Engineer
Tomoyuki Arimori

Publicity
Ryosuke Hagiwara
Toshiaki Matsuda

Promotion Team
Tsutomu Masuda
Manabu Okamoto
Eiko Takino

e-commerce
Mitsuaki Sugibayashi
Kana Urasawa
Yaeko Endo

Head of Character Contents Business Division
Toshihiro Tokumaru

Film Contents Team
Aki Kiuchi

Online Strategy Team
Hitoshi Oose
Tsukasa Fujita
Mizuki Kimura

Development Support
Kunio Funahara
Kosuke Nakano
Yuki Sumida
Moto Shinobe
Yuki Akiyama
Toki Isao

Retail Promotion Team
Hideki Ohnuki
Tomohisa Suzuoki
Nobuhiko Kobayashi
Suguru Maesawa
yusuke watanabe

Customer Support
Minako Murakami
Yoshinobu Harada
Makoto Ogoshi

CE Europe Ltd.

Head of Digital Marketing
Angelique Schierz-Crusius

Manager, Global Marketing Relations
Patrick Shields

Associate Product Manager, Marketing Strategy
Mao Sugiyama

Capcom USA, Inc.

Product Marketing Manager
John Diamonon

Marketing Coordinator
Mike Lunn

Quality Assurance

QA Manager
Junichiro Takashi

Lead Tester
Fumihiko Banno

Assistant Lead Testers
Atsushi Tatsumi
Kana Tsubouchi
Isamu Sadaoka
Mayumi Honda

Compliance Testers
Kengo Sadamoto
Yuki Kobayashi

Senior Testers
Masahiro Fujita
Wataru Mori

Testers
Maki Fujita
Takeshi Imakita
Miyuki Hirano
Koki Kojima
Yuki Kitajima
Chika Sugahara
Daisuke Murayama
Miki Nishiguchi
Sayaka Kibino
Yuki Tanaka
Ami Matsumoto
Kaname Matsui

QA Fine-tuning
Takanobu Nishino
Teppei Shimode

QA Bug Checking
Pole To Win CO.,LTD

-Original Staff -

Producers
Masachika Kawata
Tsukasa Takenaka

Director
Koshi Nakanishi

Art Directors
Yoshizumi Hori
Satoshi Takamatsu

Project Managers
Toru Arikawa
Masanori Murakami

Planners
Yasuhiro Ampo
Shungo Nishimura
Hidehiro Goda
Keisuke Yamakawa
Seitaro Mizuno
Hajime Horiuchi
Tomohiro Shingu

Character Designers
Takashi Yoshikawa
Koki Kinoshita
Norihide Fujii

Model Designers
Satoshi Takamatsu
Fuminori Sato
Kazuhisa Inuzuka

Background Designers
Yoshizumi Hori
Shinji Mikami
Takanori Arai
Tomoko Takahashi

Motion Designers
Ken Yamazaki
Eom Joosook
Mizuki Takamura
Chisako Arai

Event Demo / Promotion Video
Kazuhisa Inoue
Junya Yamamoto

Effect Designers
Yoshiki Adachi
Koji Sugimine

UI Designers
Akiko Hashimoto
Nao Miyai

Software Support
Go Ozawa
Yuji Ohzono

Audio Directer
Yoshito Kato

Composer
Kota Suzuki

Sound Designer
Sayaka Yaegashi

Sound Manager
Hiroshi Ohno

Mixing Studio
bit MASTER studio

Mixing Engineers
Takashi Moriguchi
Kazuya Takimoto

Mixing Studio Manager
Setsuo Yamamoto

Audio Techinical Airtist
Hiroaki Igarashi

Software Manual
Nanase Kikuchi
Minoru Nagaoka
Masako Homma

Localization Staff

English Lead and Translator/Editor
Miguel E. Corti

English Translator/Editor
Mark Reichwein

English Editor
Marco Bombasi

French Editors
Francis Ishii
Ludovic Charroux

Italian Editors
Giuliana Poletti
Gianluigi Riccio Shimizu

German Editors
Florian Seidel
Simon Weisgerber

Spanish Editors
Federico Sauret Encabo
Patricia Trujillo Comino

Localization Coordinator
Kaori Funakoshi

Localization Director
Peter J. Fabiano

3D Modeling Collaborators
PROGE

Model Designers
Erina Mori
Ayaha Mochizuki
Hiroko Tamada
Kanako Migaki

Script
storyriders co ., ltd.

Chief Script Writer
Dai Sato

Script Writers
Naruki Nagakawa
Muga Takeda

English Script
Ryan Morris

Story Adviser
Seiichi Shirato

Management
Daichi kagawa

Cinematics Director
HIDÉ GONDOH

Cinematic Production
SHIROGUMI INC.

Producer
Hiromasa Inoue

Line Producer
Masayo Ohno

CG Cinematic

CG Director
Satoru Sasaki
Gou Torii

Digital Artists
Saori Shimamura
Naomi Ohno
Tatsumi Yoshizawa
Aya Shimogaito
Ryo Ikeda
Shugo Suzuki
Masahiro Yasuda
Kazutaka Horikawa
Kensaku Takaishi
Hiroyuki Sasaki
Satoshi Mori
Yousuke Suzuki
Misa Gotoh
Kentaro Ii
Nobuhiro Kunishima
Yoshinori Maru
Mitsuaki Endo
Hiroshi Tarukawa
Kensuke Yamamoto
Keiichi Abe
Shun Carlos Fukushima
Yoko Hazama
Yuichiro Kamimura
Mutsuo Tomizawa

Hirotaka Yoshida
Fumi Takeuchi
Satoru Gotoh
Taizo Hiramoto

Facial Capture Actor
Steve Willy

Facial Capture Camera Operators
Jun Suganami
Masayuki Hosoyama
Toshiaki Kimura

Framework Cinematic

CG Director
Masahito Honda

Digital Artists
Shuhei Yamagata
Tomoyoshi Yasuno
Hiromi Koide
Kazuki Watanabe
Koji Saito
Takamitsu Hirakawa
Norihito Fukuda

Animators
Issei Tokuda
Shinji Kato
Yasushi Shimajiri
Tsubasa Ishida

Effects Designers
Chihiro Kondo
Kiyomi Saito
Rina Okamura
Ai Yamamoto

Character Rigging Artist
Saw Takeyama

Digital Artists
Kei Matsumoto
Yukou Hirano
Taishi Sato
Akiko Kato
Atsushi Kamegawa
Rie Hashimoto
Takafumi Hayashi
Masayuki Nishimura
Kumie Tsuda

Motion Capture Actors
Hidenori Takei
Katsuyuki Yamazaki
Akemi Hirota

Previously Movie Editing
Santa Yamagishi

TGS Trailer Director
Junya Morita

Digital Artists
Naomi Ohno
Hiromi Koide
Koji Saito

Effects Designer
Chihiro Kondo

VFX Adviser
Yoshiki Adachi

Lead Animator
Kazumi Tashiro

Animators
Araki Hitoshi
Gaku Ohtsu
Sakuma Ayako
Koyama Yoshiko

Publicity CG art CG Director
Naoto Takahashi

Digital Painters
Junichi Umezawa
Ryuji Hida

System Engineers
Masaru Suzuki
Tomoyuki Arimori
Takayuki Koshikawa

Special Thanks
Sawako Itoi

Motion Capture Actors Coordination & Action Coordination
KATSUGEKIZA inc.

Motion Capture Actors
Wataru Koga
Keiichi Wada
Tony Hosokawa
Hiroko Yashiki
Masaki Onishi
Jyunya Iwamoto

Sound Collaboration

Composer
SOUNDGRAFFITI STUDIO INC.
Takeshi Miura

Orchestra Performance
Revelations Special Orchestra and Chorus

Orchestrator
Kazuki kuriyama

Recording & Mixing Studio
VICTOR STUDIO 301
AVACO CREATIVE STUDIO
SONY MUSIC STUDIOS TOKYO

Recording & Mixing Engineers
Mikio Obata
Teruaki Kitagawa

Recording Coordinator
Global Music Co.,Ltd.
Fumio Takano
Shizuka Iwasawa

Japanese ADR Coordinator
STUDIO MAUSU

Recording Engineers
Yuriko Kiyomoto
Ryota Miyabayashi

Recording Coordinator
Emika Ueda

Voice Director
Hajime Takakuwa

Voice Actors
Atsuko Yuya
Hiroki Touchi
Mitsuru Miyamoto
Nana Mizuki
Daisuke Ono
Naoki Bandou
Unsho Ishizuka
Yasunori Matsumoto
Banjo Ginga
Syuichi Ikeda
Saori Seto
Masaki Terasoma
Eimi Okada
Daisuke Egawa
Daisuke Endou
Atsushi Imaruoka
Manabu Sakamaki
Seiko Yoshida
Chie Matsuura

English ADR Coordination
Just Cause Productions, Inc

Producer
Takuya Shibata

ADR Producers
Kumiko Ogawa
Mike McNamara

Recording Studio
Just Cause Productions, Inc

Recording Engineers
Jamieson Boaz
Julian Beeston

Voice Director
Stephanie Sheh

Europe ADR Coordination
Binari Sonori

Publicity
Ryosuke Hagiwara
Toshiaki Matsuda

Promotion Team
Tsutomu Masuda
Manabu Okamoto
Eiko Takino

Online Strategy Team
Hitoshi Ohse
Mizuki Kimura

Web Content Support Team
Koji Kanemori
Miyoko Hayashi

Retail Promotion Team
Hideki Ohnuki
Tomohisa Suzuki
Nobuhiko Kobayashi
Suguru Maesawa

R&D Promotion
Kunio Funahara
Ayumi Kanbara
Moto Shinobe
Hiroyuki Nakano
Yuki Akiyama

CE Europe Ltd.

Senior Vice President of Marketing, NA & Europe
Michael Pattison

Strategic Marketing Director, Marketing Strategy
Mickey Torode

Director, Public Relations Strategy, NA & Europe
Ben LeRougetel

Senior Manager, Global Marketing Relations
Shigemi Tanaka-Lee

Head of Marketing UK & Europe
Stuart Turner

Manager, Marketing Strategy, Europe
Ben Wyer-Roberts

Product Manager, Marketing Strategy, Europe
Rich Earl

Associate Manager, PR Strategy, Europe
Laura Skelly

Associate Manager, Global Marketing Relations
Mao Sugiyama

Junior Global Marketing Relations Assistant
Rieko Nakai

Capcom Entertainment Inc.

Product Marketing Manager
Ryan McDougall

Associate Director of Public Relations
Alicia Kim

Public Relations Manager
Brian Keltner

Associate Community Manager
Shawn Baxter

MT FRAMEWORK Development Team
Masaru Ijuin
Takayuki Umezu
Unamuji Hasunuma
Hiroshi Yasugi
Yuya Sasaki
Shigeki Niino
Tomohiro Ueda
Daisuke Sanekane
Tomofumi Ishida
Masashi Okubo
Hiroshi Tada
Masaaki Korematsu
Kensaku Fujita
NUS
Hitoshi Mishima
Kenta Yamaki
Yuki Noto
Kiyohito Nunogami
Tomoaki Adachi
Hitoshi Yokota
Yoji Mikami
miss
Shingo Ito
Daigo Matsuura
Masatoshi Nakamura
Shingo Terahata

Shigenobu Komori
Kenji Kojima
Hiroaki Iwai
Masaki Kataoka
Takami Taki
Tomohiro Ago
Yasuhide Sawada
Katsunori Oida
Yuuki Ooi

Quality Assurance

QA Manager
Junichiro Takashi

Lead Tester
Hiroki Ito

Assistant Lead Testers
Yukie Yokotani
Kana Tsubouchi
Seitaro Sakamoto
Chiharu Sasamoto
Isamu Sadaoka
Koki Kojima
Akimine Koizumi
Miyuki Hirano
Yuki Shiomitsu
Yui Nakamura
Masahiro Ikegawa
Yukihiro Miyauji

Senior Tester
Akihiro Matsumura

Network Tester
Jun Sakaue

Testers
Chika Sugahara
Kazutoshi Imoto
Yurie Kawakami
Sayaka Kibino
Toshihiro Komoto
Tomohiro Simomura
Yuta Okajima
Satoru Sahara
Hirokuni Nakata
Hiroya Okuda
Fumikazu Ohara
Yuki Tanaka
Haruka Fujie
Ami Matsumoto

QA Fine-tuning
Takahiro Tokuda
Teppei Shimode

QA Bug Checking
DIGITALHearts Co.,Ltd.

Sound Design by
Soundelux Design Music Group

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.
Font Design by Fontworks Inc.

Special Thanks
Takayuki Hama
Takayasu Yanagihara
Mariko Ozaki
Mikako Kobayashi
Marie Nakagawa
Hayato Kaji
Hideki Shiojiri
Yuichiro Hiraki
Tadashi Noyama
Takumi Okadaue
Yoshitsugu Tanaka
Tsunenori Shirahama
Ryota Kanematsu
Isshin Sakurai
Yoshihiro Tamura
Shigenori Kiwata
Masaru Shimamura

CAPCOM ALL STAFF

BIOHAZARD REVELATIONS UNVEILED EDITION OFFICIAL COMPLETE WORKS

バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション オフィシャルコンプリートワークス

STAFF

Publishing
株式会社カプコン

Editor
伊藤憲臣

Coordinator
小林常二／三木靖裕

Proofreader
松本出／前田祐弥／鈴木留美

Product Manager
大野哲也

Editing
株式会社キュービスト
真鍋祐／塚田夢人／山田幸秀

Cover Design & DTP
株式会社キュービスト
平井悟／南澤靖隆

Supervision
株式会社カプコン
川田将央／竹中司／井上和久／清水航一
『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』開発チーム

発行日 2013年6月24日 初版

発行人 辻本春弘
編集人 萩原良輔
発行所 株式会社カプコン
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
販売元 株式会社カプコン
〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1新宿三井ビル
Tel.03-3340-0720 Fax.03-3340-0818(ともに受注専用)
印刷所 凸版印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
落丁・乱丁本はお手数ですが下記"お客様相談室 キャラクターコンテンツサポート"
までお問い合わせください。

カプコンお客様相談室 キャラクターコンテンツサポート
9:00〜12:00 13:00〜17:30(土・日・祝日を除く)
Tel. 03-3340-0740

株式会社カプコン URL http://www.capcom.co.jp/
イーカプコン URL http://www.e-capcom.com/

ISBN978-4-86233-399-5

Printed in JAPAN

『RESIDENT EVIL.NET』連動 本書特典プレゼントコード

『RESIDENT EVIL.NET』に登録して入手できる武器

レイドモードで使用可能な武器

ハイドラ（ショットガン）



タグ	改造スロット	レベル
ソニックアシスト	6	5

『RESIDENT EVIL.NET』から登録したCAPCOMアカウントをゲーム機本体内のセーブデータとリンクさせることで、『RESIDENT EVIL.NET』連動プレゼントの入手など様々なサービスが利用可能となります。

※『RESIDENT EVIL.NET』は無料サービスです。登録・ご利用にあたって費用は必要ございません。
※通信料はお客様のご負担となります。
※『RESIDENT EVIL.NET』のご利用には、PCもしくはスマートフォンが必要です。詳しくは『RESIDENT EVIL.NET』のサポートFAQをご確認ください。

バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション 『RESIDENT EVIL.NET』プレゼントコード／入手方法

『RESIDENT EVIL.NET』プレゼントコードとは？

『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』のレイドモードで使用可能な武器を入手できる特別なコードです。

ご注意 プレゼントコードのご利用にはCAPCOMアカウントでのログインが必要です。

1. 『RESIDENT EVIL.NET』にアクセスしてください。 http://www.residentevil.net/
2. 言語と『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』をプレイしているハードを選択し、[SUBMIT]ボタンをクリック。
3. [CAPCOM アカウント 新規登録]よりアカウントを取得してください。すでにCAPCOMアカウントをお持ちの方は❹へ進んでください。
4. 『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』を選択してログインしてください。
5. [プレゼントコードを入力する]をクリック。
6. 下記のプレゼントコードを入力し、[プレゼントコードを送信]をクリック。
7. 『入手済みのプレゼントコード アイテム欄』に入手した武器が表示されます。

※プレゼントコードは1つのハードに対して1回のみ利用可能です。プレイしているハードを選択してご利用ください。
※プレゼントコードにはそれぞれ有効期限が設定されています。
※プレゼントコードは半角で入力してください。
※アイテムを入手頂くには、プレイしているハードからインターネットに接続できる環境が必要となります。詳しくは『RESIDENT EVIL.NET』のサポートFAQをご確認ください。 http://www.residentevil.net/
※本サービスは、都合により予告なく終了する場合がございます。

プレゼントコード有効期限	2013年6月21日(金)14:00〜 2014年6月23日(月)23:59まで
プレゼントコード	obrian

BIOHAZARD®

REVELATIONS

UNVEILED EDITION